JOYSTICK

JOYSTICK HEBDO

N° 35 • 5 JUILLET 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

TESTS
Toutes les nouveautés

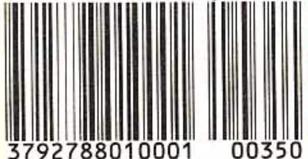
POPULOUS
Les 100 premiers codes
... à suivre...

RASTAN SUR SEGA

RUNNING MAN
Le plan

DOUBLE DETENTE
LE MEILLEUR

CONCOURS
SILMARILS ET MICROIDS
LES GAGNANTS



E D I T O

JOYSTICK Hebdo, c'est le pharaô des magazines de jeux micrô!

...et c'est bien normal: tout savoir sur les jeux les plus récents, une semaine après que les éditeurs nous les aient soumis (c'est à dire avant leur sortie, bien souvent, et même longtemps avant quand c'est une preview), c'est la voie royale pour les fans de jeux que vous êtes, vous lecteurs! Que dis-je? C'est même divin! Cet hebdo est un fils du soleil!... Tiens, c'est simple: avec les boîtes de tout ce que l'on teste pour vous, on pourrait se monter une pyramide...
Et notre serveur minitel, **3615...JOYSTICK**, vous avez vu comment qu'il est bô? Est-ce que vous avez vu tous les chouettes trucs qu'on y trouve, au moins (les logos et mémos en forum, les bals avec accusés de réception, les crédits en T2 qui s'accumulent, le jeu quotidien et le sondage, avec des prix d'enfer à gagner, et j'en passe)? C'est pourtant pas compliqué à utiliser : après avoir fait **3615 JOYSTICK**, tapez ***SER**, tout est expliqué, et c'est pas écrit en hiéroglyphes!...

- Alors, qu'est-ce qu'on dit?!
- Heu... Vies infinies à tous!
- ...mais encore?
- **JOYSTICK Hebdo, YAPAPLUBÔ !!!**
- Ah, c'est pas mal, ça! T'as fait des progrès! Tiens, pour la peine, voilà une image...
- Ah! Merci, m'sieur!
- Y'a pas de quoi, p'tit gars; tout le plaisir est pour moi!...

Bruno Bellamy

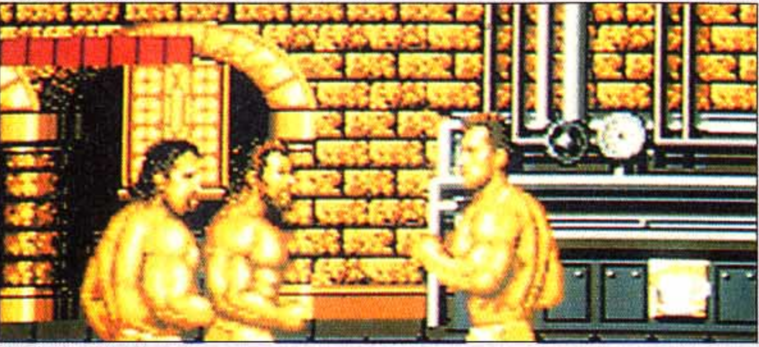
JOYSTICK Hebdo est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59
Directeur de la publication : Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef : Henri LEGOY
Manager : François LE GRIGUER
Direction artistique : Reza AFCHAR NADERI
Illustrateur : Bruno BELLAMY ; Illustré : BUG RABBIT
Publicité : André UZAN
Abonnement au journal : Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • FabricationPAO, CHALLENGE• Photogravure BEAUCLAIR • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal à parution.

SOMMAIRE

N° 35
du 5 JUILLET 1989
Photo de couverture : DOUBLE DETENTE

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires





sur ST

P ***AF! Je... BING! voudrais... VLAN! parler de... BOUM! ce jeu qui... BDAAH! ouch! Ouille ouille!.. Mais laissez moi parler, quoi, il faut bien que je fasse ce test, bon sang! Tiens! Tiens! Et prend ça! Et ça! Et vlan! Dans les gencives, et paf! Ah, non mais des fois sans blague! Faut pas charrier, quoi! Pour qui il se prend ce SHWARZENOVITCHENZIMMERGOLDENSPIELEIZENSTEINSKIEVICZENBERGEGGER (dans la preview, je m'étais gouré dans l'orthographe, j'espère qu'ARNIE ne m'en tiendra pas rigueur, puisque voilà la chose corrigée)? Maintenant, pour taper un article, il faut d'abord taper sur des gueules, c'est pas croyable! On vit une sale époque, vraiment!...***

On vous avait parlé de DOUBLE DETENTE déjà deux fois en preview, c'est dire si on l'attendait! Eh bien le voilà enfin, tout frais, sur Atari ST et sur C64, avec sa belle jaquette façon affiche de ciné. L'histoire est d'ailleurs tout bonnement celle du film dont au sujet duquel est tiré le jeu (c'est ce que l'on appelle, en jargon technique de spécialistes hyper-calés dans ce domaine tellement ésotérique et mystérieux, une «adaptation»): deux agents des forces les plus antagonistes qui soient sur cette planète, l'URSS et les USA, s'allient pour lutter d'un effort commun contre le plus nocif des dealers de drogue qui soient, lequel est -Dieu merci, l'honneur est sauf!- un soviétique. Or il y a pas mal de gens, et tout particulièrement des caïds de la pègre de CHICAGO, que ça n'arrange pas du tout. Ils vont donc tout faire pour empêcher nos deux héros d'accomplir leur mission. Pour que celle-ci aboutisse malgré tout vous allez devoir empoigner votre joystick et taper sans hésiter sur tout ce qui va se présenter. Il faut dire que de façon générale, ce qui se présente est assez baraqué, et arbore, outre des gros muscles très impressionnants, une gueule peu sympathique. Vous êtes ARNOLD lui-même, et vous démarrez dans le jeu vêtu en tout et pour tout d'une petite serviette de rien du tout. Ca met les biscotos en valeur, remarquez. En fait, c'est surtout parce que le premier niveau est un sauna. Il y a quatre niveaux en tout, dont un est situé dans un hopital, un autre autre dans un hotel, un autre enfin dans des rues très mal fréquentées puisque l'on y rencontre de gros autobus. Si, si, sans blague! C'est dingue, hein? Quand on y pense, quand même... L'image est en cinémascope, c'est à dire que toute la largeur de l'écran est exploitée, mais sur seulement la moitié de sa hauteur environ. Ca fait plus «cinéma», et surtout ca a dû



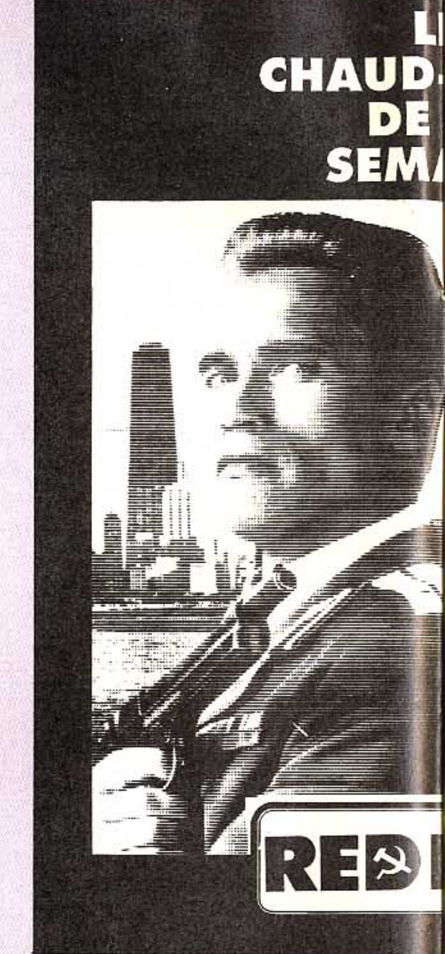
sur ST

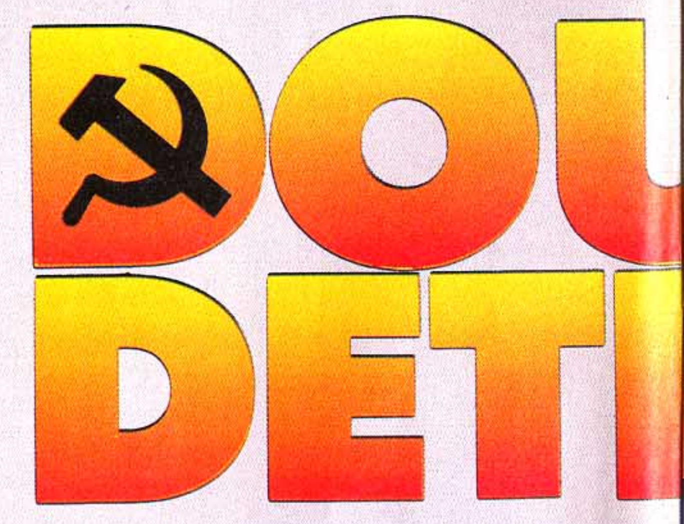


Vous allez devoir empoigner votre joystick et taper sans hésiter sur tout ce qui va se présenter



sur ST







E
-SHOW
LA
AINE

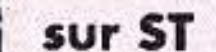


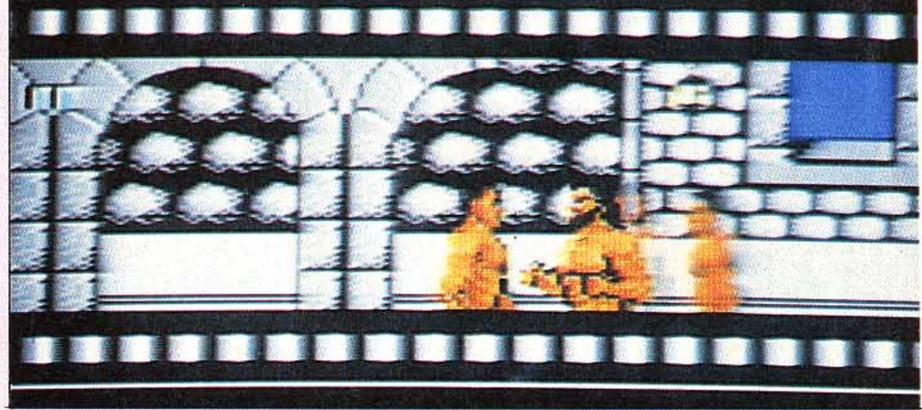
UBLE ENTE

pas mal faciliter le boulot d'animation pour les programmeurs. Du coup, l'action scrolle horizontalement, et ARNOLD se déplace en roulant des épaules comme ALDO MACCIONE quand il se prend pour SCHWARZENEGGER, ce qui constitue une «boucle étrange» particulièrement savoureuse, comme les lecteurs de «GÖDEL ESCHER BACH» l'auront remarqué d'eux-mêmes. La suite n'a rien a voir du tout avec les problèmes de logique pure tels qu'on peut les apprécier dans le bouquin ci-dessus mentionné, puisque DOUBLE DETENTE est un jeu de baston pure et simple. Les malabars qui s'amènent devant vous doivent être anéantis à coups de poings, au joystick, et il y a divers coups «disponibles»: coups de poings, coups de poings en haut, en bas, coups de tête, mais le direct bien raide dans les molaires du fond reste le coup le plus efficace si vous voulez mon avis. A vrai dire, les coups autres que le coup de poing direct sont peut-être un peu difficiles à jouer, et se limiter au coup le plus simple rend parfois le jeu un petit peu monotone, faut s'y faire, quoi. Certains méchants vous envoient des pierres à la figure, ou vous crachent dessus. Il y a aussi des trucs qui tombent du plafond, etc... Vous pouvez les éviter en vous baissant, mais du coup, dans cette position, vous ne pouvez plus cogner. La plupart des méchants doivent être frappés plusieurs fois avant de s'écrouler. Il y a, ici et là, des bonus d'énergie sous forme de casse-croûte (il y a même une banane, le repas préféré de notre manager

● *Le direct bien raide dans les molaires du fond reste le coup le plus efficace*

unique et préféré), et vous pouvez aussi récupérer armes et projectiles quand l'occasion s'en présente. Parfois aussi il y a un jeu annexe: il faut écraser une pierre d'une seule main, résoudre une énigme posée sous la forme d'une clé décomposée en plusieurs parties et qu'il faut reconstituer, ou abattre des malfaiteurs qui apparaissent derrière des portes de l'hotel, en faisant gaffe à ne pas descendre d'honnêtes clients. Ca rompt un peu le rythme du jeu de combat, et ça apporte un peu de variété. Il était vaguement prévu qu'il y aurait deux personnages en même temps (ce qui est quand même le propos du film!), mais il semble qu'il n'en soit rien. Tant pis, ça reste tout de même un jeu assez impressionnant, tout particulièrement du fait de la qualité de la réalisation graphique, que ce soit pour les décors ou les personnages. Là il faut quand même signaler que la version C64 est beaucoup moins belle que la version ST, mais ça c'est logique. C'est aussi moins jouable, ce qui est un petit peu dommage. En tout cas, au moins sur ST, DOUBLE DETENTE est un jeu pas ordinaire, doté d'une présentation originale et d'un graphisme réellement très abouti. Les petits gags ici et là ajoutent bien sûr un peu de piment, mais l'essentiel reste que c'est un jeu de combat, et qu'il a pour lui les atouts suffisants pour devenir un classique du genre.



sur ST


sur C64

Ed. OCEAN
disponible : ST C64 - CPC
Testé sur ST C64
BRUNO

JET BIKE Simulator

Les cocotiers, la mer toute bleue, un soleil d'enfer, la plage et les filles...
«Ouais ouais, parle-nous des filles!!!»
«Elles sont toutes belles belles belles comme l'amour!!!»
Nues et bronzées, presque aussi magnifiques que les bellaminettes, tu imagines, à ne plus savoir ou donner de... des yeux bien sûr!!!
Et en plus j'ai mon jet bike...

et on fait des courses, j'peux t'dire que si tu as la chance d'être dans les premiers à l'arrivée avec toutes les nanas partout sur les pontons, tu assures ta soirée sans aucun problème, garanti!!!

L'écran de ton CPC te donne l'ensemble du parcours nautique, un parcours choisi parmi les 24 possibles avec des bouées à contourner, des bancs de sable, des cailloux, des piles de pont ou des bateaux au mouillage à éviter. Les décors varient en fonction du choix: lac, cote ou docks. Il va falloir faire très fort pour arriver dans les premiers.

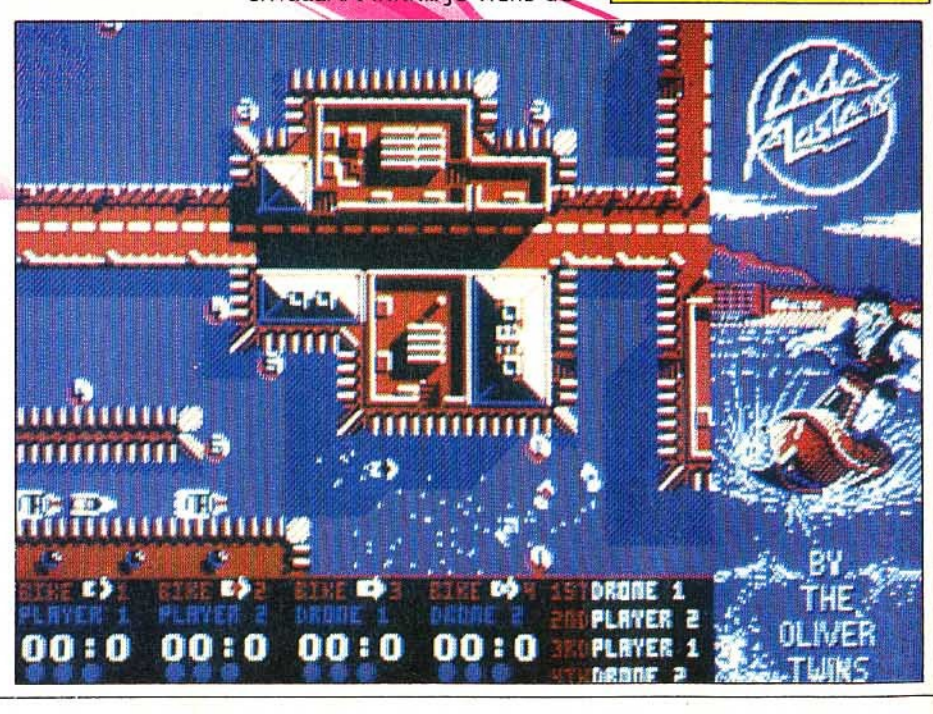
Au départ quatre engins côte à côte: mon jet, celui d'un copain et, deux autres pilotés par l'ordinateur. Les moteurs rugissent, mon jet se cabre sous la poussée et part dans une gerbe d'écume, je le contrôle au joystick, tout va bien, carrément génial. Attention les mecs, la première bouée en vue, je dois passer derrière, mon pote derrière cramponné à son clavier, nous sommes en tête, enfin pour l'instant et les deux jets de l'ordinateur, largués!! Pas évidents les virages, tu glisses et pars dans un dérapage pas possible. Aspergé d'embruns, je regarde les autres passer, c'est dur, et les filles là-bas sur le ponton, enfin on va essayer de se récupérer. A fond les manettes, tu te prends des chocs, Whaaoouuh, avec les sillages devant tu tapes dans les vagues sans arrêt. A la prochaine bouée j'te les coince les mecs, ça passe ou ça casse.

De l'eau partout, par moment je vois flou, des obstacles encore des obstacles, crrraaaAAAKKK!!! je viens de me payer un yacht au mouillage, terminé pour aujourd'hui, le jet plutôt en mauvais état, les filles ne seront pas pour moi, ah dommage!!!

La course entièrement filmée par les caméras me permet de revoir mes conneries. Le CPC avec la fonction REPLAY me redonne tous les détails de vitesse et de trajectoire pour les 4 jets, génial non? J'analyse toutes mes erreurs et demain je suis sur d'être le meilleur, faut bien rêver un peu non!!! Pour vivre en vacances toute l'année: JET BIKE SIMULATOR.

- "J'aime regarder les fiiilleeees..."
- "M'sieur CODE MASTERS, est-ce que je peux avoir aussi des filles toute l'année !!?"

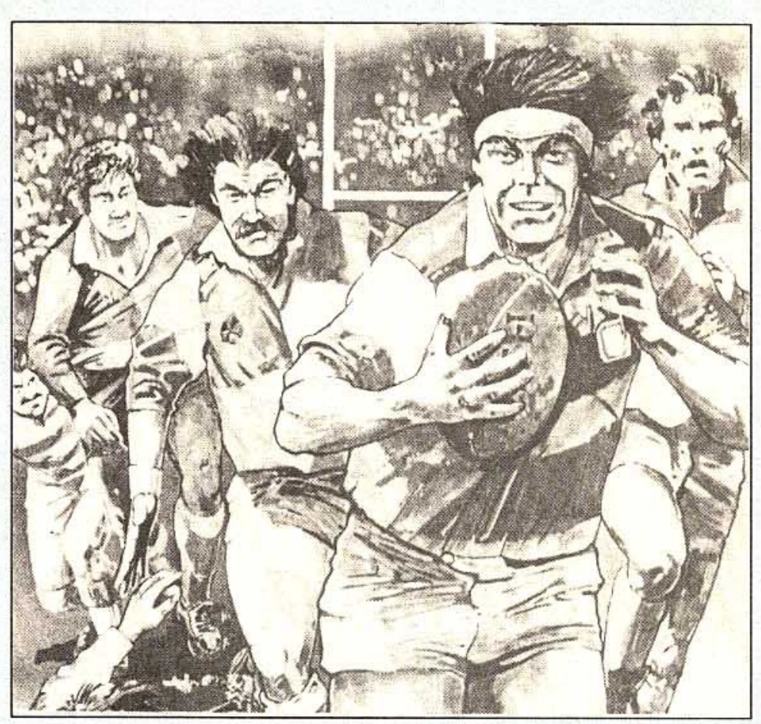
Ed. CODE MASTERS
disp. : CPC
K7 - DK
Testé sur : CPC
FRANÇOIS





ADVANCED RUGBY Simulator

Vous n'avez ni l'âme ni le corps d'un sportif de grande renommée et vous aimeriez faire du rugby. Alors ADVANCED RUGBY SIMULATOR est fait pour vous.



Quoi de plus sauvage et de plus dangereux comme sport que le rugby. Ne vous inquiétez pas, le ballon ne sortira pas de l'écran mais le plaisir du sport sera intact et aussi intense que si vous y étiez. Le jeu commence sur une très belle page de présentation qui vous donne un apercu de l'ambiance de la partie que vous allez disputer (foule en délire, essai presque marqué). Puis s'affiche un tableau à partir duquel vous pouvez choisir de très nombreuses options: jeu à 1 ou 2 joueurs, nombre de joueurs dans une équipe, couleur des maillots, sauvegarde des positions, etc... Enfin la partie commence. Une équipe tire le ballon et c'est une course acharnée pour le récupérer. Une fois qu'on a réussi à l'attraper, marquer un but relève de l'exploit, mais si on y arrive, on a le plaisir de voir une belle brune venir faire la danse du ventre sur le terrain (c'est pas qu'elle dérange mais quand même!). Pour palier à une difficulté certaine, l'animation, la précision et la réponse au joystick des sprites est irréprochable, de même que la facilité à faire des passes. Tout le long de la partie, on peut voir et même entendre la foule en plein délire dans les tribunes. Le seul défaut que j'ai trouvé à ce soft est sa trop grande difficulté lorsque l'on joue contre l'ordinateur, mais cette difficulté disparaît si l'on joue à deux. Ce n'est pas une nouveauté mais il faut l'avoir absolument... 'bsssolument!!!



Ed. CODE MASTERS
disp. : ST
Testé sur ST
OLIVIER

RENEGADE

C'était une belle journée d'Août, il faisait chaud et vous aviez donné rendez-vous à votre petite amie à la station de métro pour aller au cinéma voir ROCKY XXXVIII. Malheureusement pour vous, Mr Big avait aussi envie d'aller au cinéma avec elle... et l'a fait enlever (mais quel film voulait-il aller voir? Emmanuelle?) Quand vous apprenez la nouvelle, votre sang ne fait qu'un tour et vous décidez d'aller la secourir, quels que soient les dangers qui vous guettent (encore un qui n'a pas raté un seul épisode de ROCKY!).



1. coup de poing
2. coup de poing asséné à l'assaillant à terre
3. coup de pied en hauteur
4. coup de pied vers l'arrière



sur ST

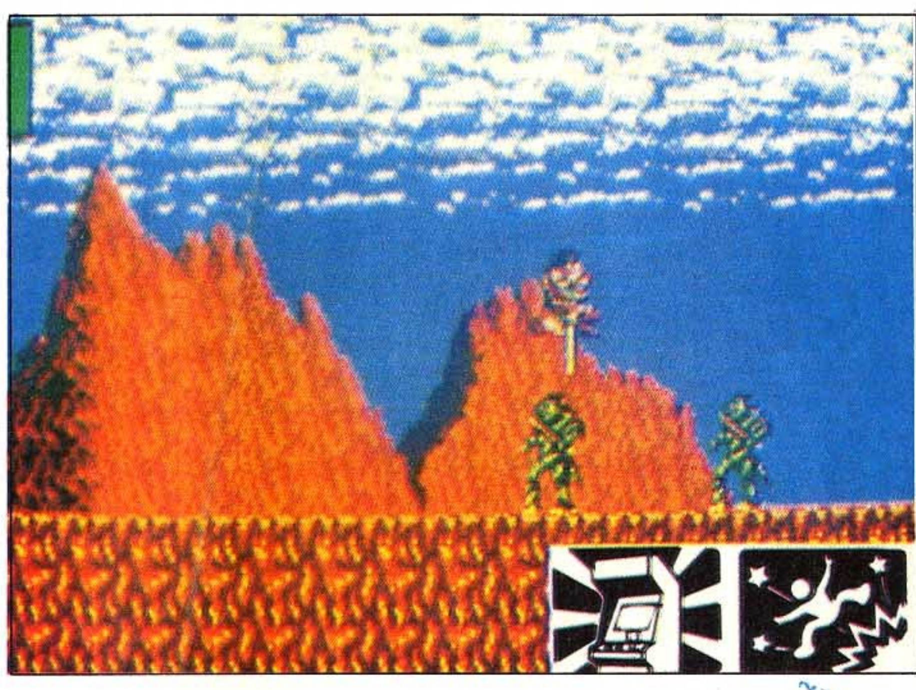
Si vous aviez su plus tôt ce qui vous attendait, vous seriez allé sans aucun doute voir ROCKY XXXVIII tout seul, mais il est trop tard pour faire marche arrière. Vous devrez affronter dans plusieurs endroits différents (station de métro, port, quartier chaud, cours, maison) des bandes de personnes très peu recommandables dont certaines sont armées de barres de fer, de fouets, de couteaux et même de révolvers. A la fin de chaque niveau, vous devrez affronter le chef de la bande que vous venez de décimer. La version ST est bien faite mais il y a deux choses que je n'arrive pas à saisir: les graffitis qui sont sensés être des lettres et les sprites qui, pourtant bien dessinés, ont quelque chose de bizarre. On a plaisir à jouer et le désir d'aller toujours plus loin est constamment présent, ce qui assure de folles heures de jeu. La version AMIGA est un peu dure (juste un petit peu) et le truc bizarre sur les sprites dont je parlais à propos de la version ST a disparu sur celle-ci. Si vous aimez la baston, achetez RENEGADE, il ne vous décevra pas! Dans le cas contraire, essayez-le avant de l'acheter, on ne sait jamais.

Ed. IMAGINE
disp. : ST - AMIGA CPC - C64
Testé sur ST AMIGA
OLIVIER



sur AMIGA

RASTAN



SEGA a longtemps été un empire replié sur lui-même. Depuis peu, cette multinationale semble avoir enfin compris l'intérêt de s'ouvrir au monde extérieur et RASTAN est le premier programme édité pour la console qui vienne d'ailleurs. Plus précisement de chez TAITO, lui aussi grand spécialiste des jeux pour salles d'arcade.

Sur un scénario simple mais de bon goût où il est encore une fois question de sauver une princesse retenue prisonnière dans les lointaines terres de Semia, Rastan le barbare accepte, sinon avec joie, mais en échange de richesses inimaginables et sans avoir vu, et pour cause à l'époque, la moindre photo de la donzelle, de partir tout seul sur les routes en opération sauvetage. Bien sûr et vous l'avez déjà compris, bande de petits malins, Rastan, c'est vous! Et, franchement, cela n'a rien de désagréable, même si vous pensez être plus proche d'Einstein que de Rambo. Le scrolling (terme pompeusement employé pas des testeurs voulant faire état de leurs connaisssances professionnelles et qui, en français s'appelle le défilement) est multidirectionnel. Un coup à droite, un coup vers le haut ou vers le bas. Même si le paysage vous plait par la beauté des couleurs et la finesse des traits des monstres au moment où votre épée fait jaillir le sang dans une superbe gerbe rouge, il vaut mieux ne pas trainer en route. La nuit tombe rapidement et à ce moment là, de petites créatures très dangereuses vous attaquent sans pitié. Franchement, vos richesses inimaginables, si vous les gagnez, vous les aurez pas volées. Des pièges superbes vous attendent, comme par exemple des plafonds à pointes qui risquent de vous donner de sacrés maux de tête, des rochers à visage humain qui tirent des boules de feu ou des stalagmites (avec un T, ils tombent, avec un M, ils montent, pratique non?) qui sortent soudainement du sol. Ils font pas mal à la tête, mais ailleurs... L'eau est tellement empoisonnée qu'il suffit de la toucher pour être blessé. Des colonnes de feu jaillissent parfois qui, à n'en pas douter, feraient le bonheur d'un Aroun Tazieff, mais pas celui des héros malchanceux. Si vous réussissez à passer tout cela et à vaincre vos premiers ennemis, il faut ensuite pénétrer l'antre des seigneurs de Semia. Je dirai plutôt les saigneurs, tant ils sont immondes! Et leur repaire est tellement pestilentiel que le simple fait de le respirer raccourcit votre vie. J'espère que la princesse ne sent pas comme eux, depuis le temps qu'ils l'ont attrapée...

Mais tout cela n'est rien: le plus difficile, à mon sens, est d'apprendre à sauter en l'air, à placer son épée vers le bas et à retomber sur ses ennemis en enfonçant bien dans leurs crânes ce que l'on veut leur faire comprendre, c'est à dire de laisser la place nette. Une technique indispensable à maîtriser pour gagner, mais qui ne va pas sans un risque, celui de se faire un tour de rein.

Et franchement, un héros qui se tient le dos... ça fait un peu ridicule, non?



NIGHTDAWN



NIGHTDAWN est une projection matricielle d'un logiciel, ce qui signifie que ça ressemble à une planète, ça a le goût d'une planète, ça a l'orbite (de cheval) d'une planète mais ce n'est pas une planète. En fait, il s'agit de plateformes soutenues dans le vide intersidéral. NIGHTDAWN est bourré lui aussi de pièges destinés à vérifier l'efficacité des robots et leur facilité à se déplacer avec agilité et précision pour éviter les tirs, barrières laser, missiles, et mines (pour éviter tous ces pièges, il faut parfois se déplacer sur des passages plus étroits que le robot lui-même au risque de tomber dans le vide). Heureusement, le concepteur de cette base de test a pensé à disséminer des bonus un peu partout tels que des thermo-diffuseurs doubles, des radars, des détecteurs de mines, etc... (bien utiles aux six robots disponibles pour passer les dix niveaux du test). Afin de terminer le jeu, il est indispensable d'avoir des réflexes fulgurants et une stratégie implacable car d'apparence facile, ce jeu est en fait extrêmement difficile. Toutefois, la difficulté est compensée par une parfaite maniabilité du robot. Le scrolling, différentiel sur deux niveaux, est superbe et très fluide. Les versions AMIGA et ST ont de beaux graphismes, bien que les motifs du scrolling de fond soient un peu décevant sur AMIGA. Sur C64, l'impression de relief disparait. La musique n'est pas géniale mais c'est sans importance pour ce type de jeu. NIGHTDAWN est un jeu bien fait mais qui risque de lasser assez rapidement par sa trop grande difficulté.

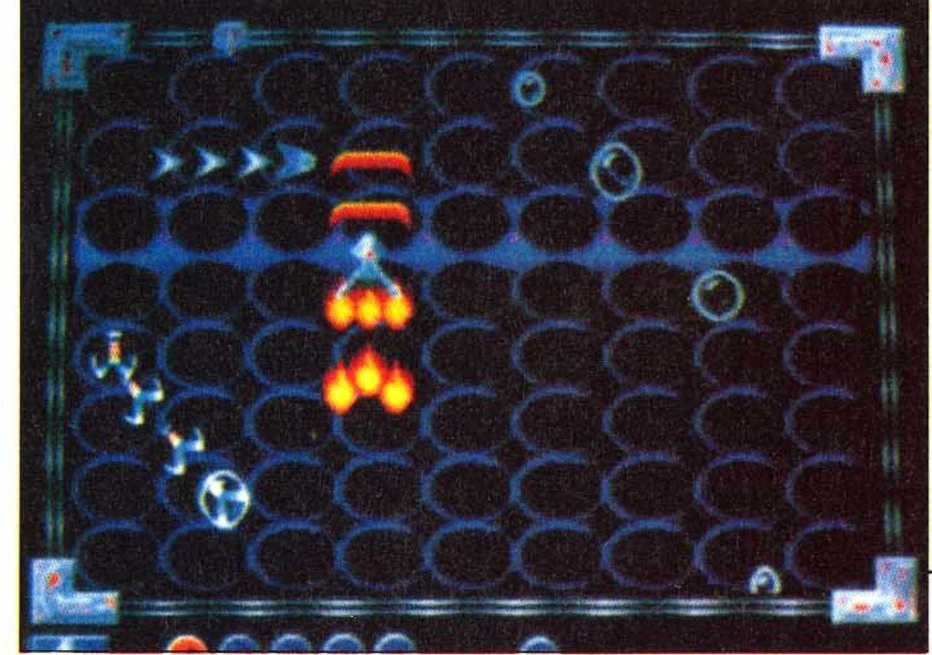
Ed. MAGIC BYTES
disp. ST - AMIGA- C64
Testé sur ST
AMIGA
C64



OLIVIER

GRID RUNNER

Comme annoncé en preview dans JOYSTICK N°29, JEFF MINTER, le roi des p'tits lamas, le seigneur tout-terrain garanti grand teient psychédélique du soft planant, a encore frappé avec un nouveau jeu plus bizarroïde que jamais. GRID RUNNER, sorte de SPACE INVADER avec tout plein d'options jamais vues dans ce style de jeu, et surtout une présentation et des effets spéciaux, visuels comme sonores, complètement loufoques, n'est certes pas original dans le principe, mais il est très beau et très marrant en même temps. Imaginez un peu: la Terre est en danger et il n'y a que vous qui sachiez piloter le tout dernier vaisseau de combat, le seul dont la puissance de tir soit suffisante pour repousser l'envahisseur extra-terrestre. Ca, on s'y attendait un peu... Ce qui est moins ordinaire, c'est que l'ennemi, mené par le «DISGUSTING GREEN SLIMELORD» (on pourrait traduire ça par «le dégoutant et vert seigneur de la Bave»!), arrive tout bonnement de la planète XTHARRGG!... Avecun nom pareil, on peut s'attendre à des ennuis. Attention: dans GRIDRUNNER, les lamas planent bas!



Ed. LLAMASOFT
disp. : ST
Testé sur ST



BRUNO

DARK SIDE

Après avoir subjugué de très nombreux possesseurs d'ATARI et d'AMIGA avec son premier soft nommé DRILLER, la société INCENTIVE SOFTWARE revient en force avec le deuxième volet de la série: DARK SIDE. La seule différence entre la version AMIGA et la version ST est la superbe musique d'accompagnement qui est crispante sur ST (ce qui va très bien avec le ton du jeu) et entraînante sur AMIGA.
Toute l'histoire commence dans la salle de données n° 32.

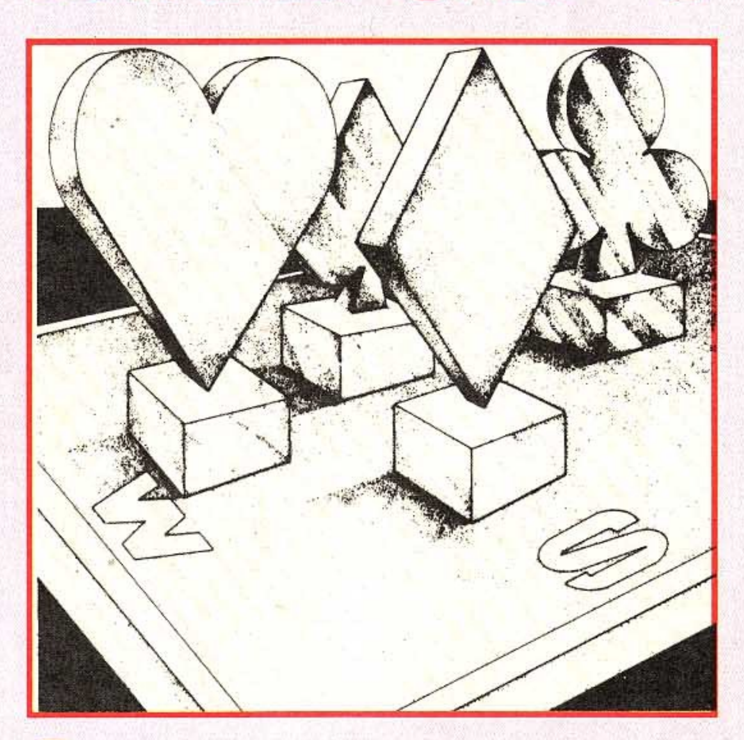
Sur le super tableau de bord, s'inscrit un message émis par un des satellites de surveillance . L'information que renferme ce message intrigue: une trace de vie a été détectée sur la face cachée du TRICUSPIDE (nom de la lune de la planète Evath). Cette information est intrigante parce que la seule forme de vie possible sur la surface du TRICUSPIDE est la race des Ketars, or la zone sur laquelle la trace de vie a été détectee leur est interdite. Plus tard, un vaisseau en train de décoller est repéré et la forme de vie a disparu. Dès lors, la crainte d'une invasion d'Evath par les Ketars se fait sentir et un satellite de surveillance est envoyé pour scruter la face cachée du TRICUSPIDE. Quelle n'est pas alors la surprise dans le centre de commande lorsque la caméra installée sur le satellite transmet l'image d'une gigantesque machine de guerre. La source d'énergie de cette arme est un réseau d'AEE ayant la capacité de s'auto-régénérer et qui s'étend sur une grande partie du TRICUSPIDE. Des systèmes de défense installés pour protéger l'arme sont visibles. Ces informations en tête, je prends mon mini-réacteur portable et suis déposé à quelque 200 mètres de l'arme, avec pour mission de détruire le réseau d'AEE afin de rendre l'engin de mort inoffensif. Je dispose pour toute arme de deux canons laser qui me seront très utiles. A peine arrivé, un tank commence à me canarder. Heureusement que ma combinaison absorbe les tirs ennemis, sinon, je sentirais un peu le grillé. En tout cas, voilà un tank qui aurait mieux fait de retenir ses lasers. Tiens, prends ça!!! Ttttchhhhoooooouuuuufffff!!!!! Personne ne résiste à mes canons laser. Et si je tirais sur cet arbre, pour m'amuser un peu? Tchhhhoooooouuuuuffff!!!!! Bah pourquoi y s'envole??? Eh! reviens!!!! Déconne pas!!!! Bon, ben tant pis! Sur quoi tirer encore ? Ohhh le bel AEE!!!! Viens voir tonton cyborg. Tchoooooouuufffff!!!! Ouaiiiis!!!! Je l'ai eu!!!! Ben keskis passe??? Pourquoi y réapparaît??? Eh! c'est pas du jeu!!!! J'en ai marre moi!!!! Comment voulez-vous que je détruise tous les AEE s'ils réapparaissent à chaque fois??? Bon, allez, ne sombrons pas dans le désespoir. Un p'tit peu de musique pour se remonter le moral! Ah ben non, c'est pas vraiment une musique pour remonter le moral. Mais qu'est-ce qu'il ont tous à s'acharner contre moi? Ils ont décidé de me faire piquer une crise de nerf ou quoi? Des arbres qui volent, des pierres qui réapparaissent, une radio qui ne capte même pas NRJ, mais je vais finir par devenir complètement cinglé moi! Restons calme. Vu que le temps que l'on m'a donné pour réussir ma mission n'a pas l'air de vouloir s'arrêter, j'ai intérêt à vite établir une stratégie. Je prends une centaine de mètres d'altitude, je fais un plan des alentours, et j'en profite pour tirer sur les tanks qui veulent m'offrir un séjour forcé à la morgue. Tiens!? plus d'essence! Dommage, c'était bien là haut! Aaaaahhhhhhh!!!!! Splatch!!! (Méga-bouillie de cyborg ayant fait une chute de 100 mètres).
Qu'est-ce qu'on s'éclate !!



sur AMIGA


Ed. MICRO STATUS
disp. : ST AMIGA
Testé sur ST - AMIGA
OLIVIER

COLOSSUS BRIDGE 4



D*es logiciels de bridge, ça ne court pas les bécanes. Il faut reconnaître que c'est plus cérébral (et donc moins sautillant) qu'un bon vieux strip poker dont on a des tiroirs pleins.*
Deux softs se partagent le marché : Bridge Player 3 de CP Software et Colossus Bridge 4 qui vient d'être relooké.

CDS et **CP**, les deux softwares ennemis, sont depuis fort longtemps en concurrence sur les jeux de l'esprit. La bagarre Colossus Chess IV contre 3D Clock Chess sur PCW est encore dans toutes les mémoires vives et mortes. D'une beauté époustouflante et plus rapide, 3D Chess s'était imposé en dépit des indéniables qualités de son challenger. Il y avait donc comme de la vengeance dans l'air.

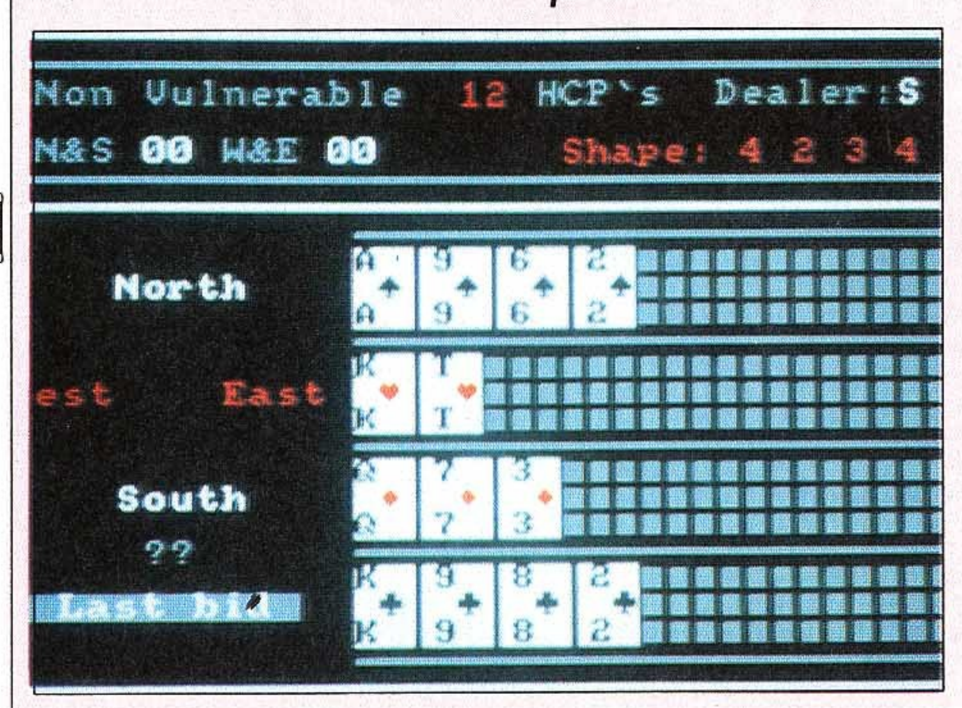
Le bridge devait laver l'affront. CDS a attaqué CP Software sur son propre terrain : le graphisme de Colossus Bridge 4 est somptueux avec, en prime, la rapidité et l'ergonomie. On a peine à croire que la première version a été développée en 1986, la même année que Bridge player 3 qui est resté d'une austérité rebutante.

Sur la version CPC, on peut modifier les couleurs. La palette originale étant la plus réussie, cette option ne pourra satisfaire que les daltoniens, et encore... La page d'accueil (toujours sur CPC) est accompagnée par le thème musical du film «L'Arnaque» composé en... 1902 par Scott Joplin. La version PCW (monochrome muet) est un peu plus aride, mais ceux qui possèdent cette bécane s'en accomodent d'autant mieux que, question définition graphique (255 x 720) l'écran se place là!

Le bridge n'étant malheureusement pas ma tasse de thé, je n'ai pu pousser Colossus Bridge 4 dans ses derniers retranchements et moins encore le comparer avec son vieux concurrent. Le programme simule trois joueurs et fait les annonces suivant le système Acol. Diverses conventions (Blackwood, Stayman et Baron) sont prévues ainsi que le contre suivi de 2 et le contre suivi d'un changement de couleur. Comme aux échecs, une foule d'options sont accessibles afin d'analyser le jeu, de revenir en arrière ou bien pour étudier des stratégies. Une option «Tutor» constitue un programme à part. Destiné aux débutants, il présente dix cas de figure abondamment commentés. Tutor n'a qu'un défaut : il est en anglais. Le manuel, en revanche, a été remarquablement bien traduit.

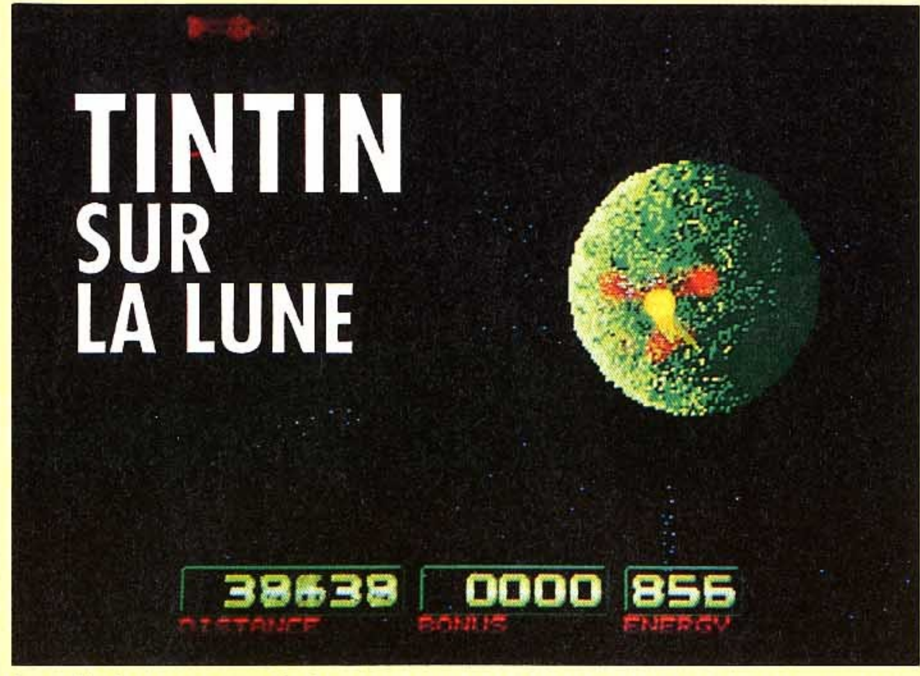
Colossus Bridge 4 s'adresse plutôt à ceux qui ont du mal à réunir fréquemment trois partenaires et qui ne veulent pas perdre la main, ce qui serait un comble.

Avec les vacances toutes proches, un très bon jeu pour les fins de journée.





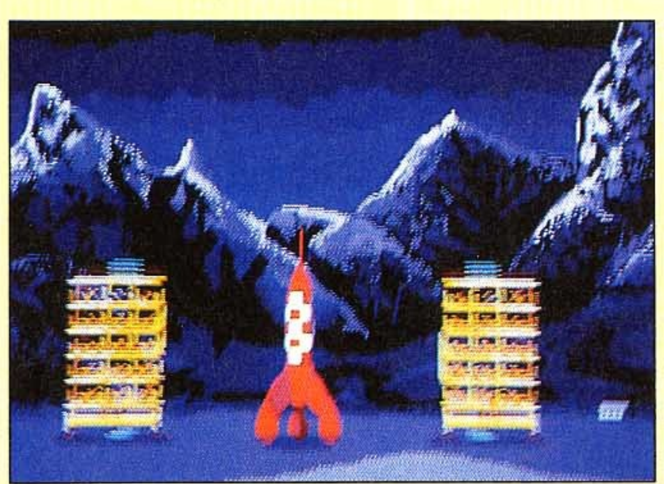
TINTIN SUR LA LUNE



Notre envoyé spécial dans l'espace, vient de nous communiquer le message suivant... Jamais, au grand jamais, je n'aurais imaginé faire trois tests d'un même jeu, dans la même version,(sur ST, en l'occurence), jusqu' à ce jour maudit où ce non-jeu est sorti...

L'attente avait été si longue, le désir d'y toucher et d'y jouer, si intense, que par contre réaction, le choc de la désillusion fut pire que ce qu'elle aurait normalement dû provoquer! Joystick Hebdo n'étant pas une entreprise de démolition, et détestant jouer les Cassandre, j'ai pris mon téléphone et j'ai appelé DANIEL CHARPY, ci-devant programmeur du jeu TINTIN chez INFOGRAMES pour en savoir plus. Je vous fais la synthèse de notre conversation, mais je n'oublie pas le principal. Ce jeu est il complet? Est-ce vraiment la version définitive que j' ai entre les mains? Pourquoi n'y a t-il pas plus de personnages? Que sont les Dupond-Dupont devenus? Pourquoi n' y a t-il pas d'aventure comme dans le livre? Etc... Beaucoup de questions, entrainant une réponse linéaire du programmeur. Si le jeu est ainsi, c'est parce que nous l'avons voulu ainsi, nous et CASTERMAN.

Il est évident que les contraintes ont été multiples, et que CASTERMAN a bien évidemment protégé son héros, de toutes les déviations et transformations que les lyonnais auraient pu lui faire subir. Pas question donc de faire exploser la fusée, exit les séances de tir dans l'espace, d'où remaniement profond de la première mouture dans laquelle il y avait tout cela. Le temps de programmation s'en est donc ressenti, et a quasiment doublé. Dix mois pas moins, au total! Pour les auteurs, ce jeu s'adresse à un public jeune, pas trop expert en arcade aventure. Volontairement, dixit D. Charpy, Infogrames a limité le nombre d'épreuves à deux, afin de ne pas déstabiliser le joueur. Là, j'ai commencé à me demander si j'avais bien compris. Déstabiliser le joueur? Pour la même raison, le nombre de personnages a été réduit, afin de laisser leur caractère propre s'exprimer. Effectivement, Milou aboie comme un naze, mais ne grimpe pas aux échelles, ne semble doué d'aucune réflexion, se comporte comme un clébard, quoi! Mais certainement pas comme MILOU! Haddock court en tous sens, habité par une absence totale de souhait éthylique, quant à Tournesol, il ne fait que suivre Wolf, sans donner signe d'intelligence. Dans la version définitive, ils (les programmeurs) ont règlé les déplacements des personnages de façon cohérente, ce qui fait que si Jorgen va dans la salle de gauche, hors écran, il reviendra par la gauche dans l'image. Quand même!



Respecter la logique des cheminements est une chose normale et non une faveur accordée aux joueurs! La version AMIGA est en cours, comportera plus de bruits, ira un peu plus vite, mais sera identique. Ha bon! Au fait, un testeur de 11 ans, agréé JOYSTICK Hebdo, habitué des jeux d'arcade est arrivé sur la lune 1h30 environ après le décollage! Son impression: «Au début et à la fin, c'est bien; au milieu, je me suis ennuyé!». Vous savez quoi? Le «milieu», c'est là où l'on joue!!!



LE HIT PARADE du 36.15 JOYSTICK

Bécane par bécane, votre coup de cœur, un vrai hit-parade établi suivant vos votes au 27 juin



AMSTRAD

1- BARBARIAN II
2- DRAGONNINJA
3- ROBOCOP
4- FORGOTTEN WORLDS
5- CRAZY CARS II
6- STORMLORD
7- OPERATION WOLF
8- CHICAGO 90
9- SKATE BALL
10- BATMAN

C 64/128

1- ROBOCOP
2- BARBARIAN II
3- RENEGADE 3
4- TEST DRIVE II
5- DRAGONNINJA
6- DOUBLE DRAGON
7- LAST NINJA
8- OPERATION WOLF
9- DENARIS
10- WEC LE MANS

NINTENDO

1- SUPER MARIO 2
2- PUNCH OUT
3- LEGEND OF ZELDA
4- CASTELVANIA
5- SOCCER
6- ICE CLIMBER
7- GOONIES 2
8- METROID
9- SUPER MARIO
10- KID ICARUS

THOMSON

1- DRAGONNINJA
2- ROBOCOP
3- BARBARIAN II
4- RENEGADE
5- DOUBLE DRAGON
6- ARKANOID
7- SCALEXTRIC
8- CAPTAIN BLOOD
9- GAME OVER
10- BOBO



ATARI ST

1- DRAGONNINJA
2- ROBOCOP
3- FORGOTTEN WORLDS
4- KICK-OFF
5- ZAK MAC KRACKEN
6- DOUBLE DETENTE
7- SILKWORM
8- ARCHIPELAGOS
9- DONGEON MASTER
10- TARGHAN



SEGA

1- AFTERBURNER
2- SHINOBI
3- DOUBLE DRAGON
4- THUNDERBLADE
5- KUNG FU KID
6- ALTERED BEAST
7- GREAT VOLLEY BALL
8- R-TYPE
9- RASTAN
10- ALEX KID IN M.WORLD



PC

1-ROBOCOP
2-CRAZY CARS II
3-DOUBLE DRAGON
4-OUTRUN
5-TEST DRIVE II
6-STREET FIGHTER
7-ZAK MAC KRACKEN
8-BARBARIAN PALACE
9-TARGHAN
10-BATTLE HAWKS



AMIGA

1- DRAGONNINJA
2- FORGOTTEN WORLDS
3- BLOOD MONEY
4- POPULOUS
5- VOYAGER
6- F18 INTERCEPTOR
7- TEST DRIVE II
8- KICK-OFF
9- OUTRUN
10- ROBOCOP

Vous avez un minitel, faites le **36.15 JOYSTICK** et ***HIT** et votez pour votre meilleur soft. En plus, vous empochez des logiciels. Tous les 50 votes, un nouveau logiciel de gagné pour celui qui vient de voter génial non !!!

Alors 36.15 JOYSTICK et *HIT d'accord !!!

ONE... AGAIN !

Une nouvelle rubrique qui vous présente, désormais les softs, déjà testés sur un autre standard et que vous retrouverez dans nos anciens numéros...

FLYING SHARK
(FIREBIRD)

Nouvelle version AMIGA
Déjà testé sur ST
Dans JOYSTICK HEBDO N° 11

Eh bien dites donc! Je me demande bien ce que certains éditeurs auraient fait sans cette seconde guerre mondiale. Après nous avoir sorti 1942 puis 1943 en passant par BATTLEHAWK 1942, BLUE WAR, GATO et j'en passe, on nous remet ça avec FLYING SHARK dont le scénario est devenu un classique du genre: vous z'êtes un gentil petit avion américain qui doit détruire des tonnes de méchants petits avions pas américains. Vous allez me dire: «Encore un jeu de sauvages, de brutes sans cervelle! Mais non! Adapté de la non moins célèbre borne d'arcade du même nom, FLYING SHARK nécessite une certaine stratégie et des réflexes à toute épreuve car pour zigzaguer entre ces dizaines de missiles qui arrivent du sol comme du ciel, il vaut mieux avoir les nerfs bien accrochés. Accompagné d'une musique très agréable et de graphismes très proches de la borne d'arcade, FLYING SHARK, bien qu'étant pompé sur tant d'autres, reste un jeu très prenant mais un tantinet trop dur et trop répétitif (je me demande même s'il y a une fin). Le scrolling un peu saccadé ne gêne en rien dans le feu de l'action (qu'est-ce qu'on en a à faire du décor quand on est en train de massacrer du jap à plusieurs centaines de mètres d'altitude, j'vous l'demande?).M.....!!! j'suis touché! Mais où il est le siège éjectable??? Aaaaahhhh!!!! Envoyez-nous vos trucs, astuces, bidouilles, vies infinies pour ce jeu, merci !!!

PSSST!!! **LES PREVIEWS** La rubrique de l'indiscrétion

MIKE READ'S POP QUIZ



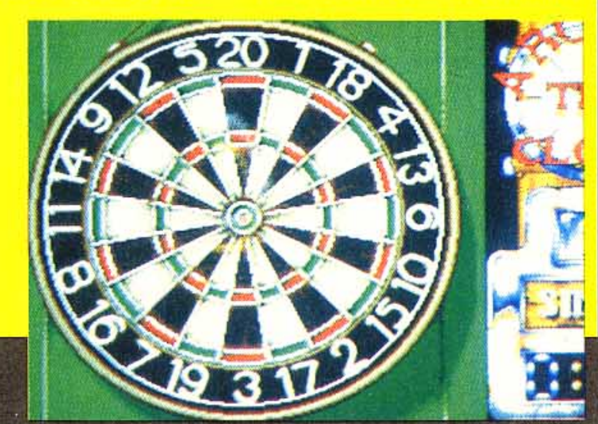
Mesdemoiselles, mesdames, mesdemoiselles, messieurs et mesdemoiselles (cligne!), voici le jeu que vous attendez tous: le POP QUIZ!... Ooh, c'est pas vrai! Mais change de chaîne, qu'on ait un feuilleton ou des pubs, mais pas ça! Mais non, attends, j'ai envie de voir, ça a l'air rigolo. Bon, alors le POP QUIZ c'est un jeu de questions réponses sur le thème de la POP MUSIC, où on constitue deux équipes, soit à deux joueurs, soit on joue contre une équipe animée par l'ordinateur. Les questions portent sur la POP, et c'est chronométré. L'animateur du jeu parle dans une bulle, c'est lent et mal présenté, et comble d'horreur pour un QUIZ sur le thème de la musique, il n'y a même pas de musique pendant le jeu. C'est tout en anglais, donc il faut connaître la pop anglo-saxonne à fond, et c'est aussi nul que le plus nul de nos jeux télévisés, c'est à dire vraiment très très nul. Je ne comprends pas qu'on fasse encore des jeux pareils. Remettez-nous GUY LUX pendant que vous y êtes!

ELITE sur ST

JOCKY WILSON'S DARTS CHALLENGE

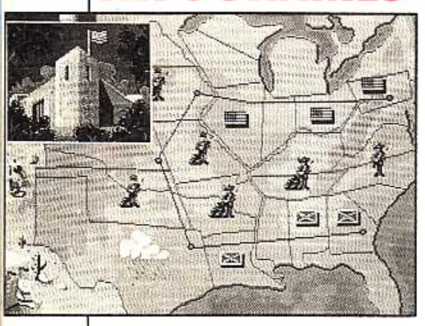
Un titre bien long pour un jeu pourtant facile à résumer en peu de mots : c'est une simulation de jeu de fléchettes, avec tournoi et tout et tout. C'est pas très beau, c'est pas très pratique à jouer, et surtout je me demande si c'est vraiment une si bonne idée d'adapter ça sur micro. «pour les passionnés de fléchettes, c'est génial!». Ah oui, évidemment, dans ce cas, c'est pas pareil...

ZEPPELIN GAMES sur AMIGA



INFOS
PAS GENEES

INFOGRAMES



C'est qui c' est qu' arrive la bas, dans le centre? Mais c' est «Les Tuniques Bleues» dont voici quelques photos, rien que pour vos yeux. Ce jeu vous expédiera aux Amériques, au moment de la guerre de sécession... N'empêche que si on avait été plus nombreux, on leur aurait mis une de ces pâtées!.... (Superbe sketch de Roger Pierre et Jean Marc Thibaut, disponible en librairie!). Réussirez vous à modifier le cours de l' histoire? Au fait, le film «AUTANT EN EMPORTE LE VENT» ressort en salle avec une copie neuve. Allez-y! Vous découvrirez le vrai cinéma, et comprendrez la différence qu'il y a entre un panoramique sur un champ de bataille et le n'importe quoi de «VOISIN, VOISINE».

UPGRADE

Upgrade Editions que vous connaissez tous très bien, ceux qui ne savent pas peuvent téléphoner au (1) 43 44 78 88 pour demander, UPGRADE vient donc de nous sortir la version intégrale du logiciel ULTRA-SCRIPT destiné à l' ATARI ST. C'est un soft très rusé qui va transformer votre imprimante charrue en cabriolet grand sport, la rendant capable d' imprimer des fichiers au format Postscript. Au fait, il faut au minimum, un ST2, un disque dur, et une imprimante, mais pas n' importe laquelle.
Consultez votre distributeur, il se fera un plaisir de vous faire une démo. Le prix du logiciel, hum? 2990 F H.T
- Oui mais prix maximum!
- Ha bon!

MUCHA



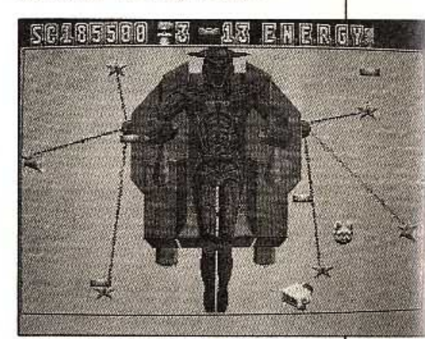
Ça vous dit quelque chose? Oui? Non!?.. C'est pourtant un des plus grands illustrateurs de l'époque moderne (fin du 19ème, début 20ème), et c'est surtout l'un des plus grands affichistes qui soient. Ses pin-ups (à l'époque, ça ne s'appelait pas encore comme ça!) pour le tabac JOB, ou les petits LU, ses affiches pour SARAH BERNARDHT, vous les avez forcément vues un jour ou l'autre. C'est plein de drapés fantastiques, de cheveux entortillés d'une façon incroyable, et surtout de mises en page hyper-décoratives, avec des effets d'épaisseur de traits pour dégager les différents plans, avec des compositions géométriques à bases de motifs végétaux et de petites étoiles, des trucs que personne n'avait jamais osé avant cette époque, et que tout le monde a copié ensuite (ça n'a peut-être pas une grande valeur historique, mais il a beaucoup influencé Bruno BELLAMY, illustrateur du bô hebdô que vous avez le privilège de tenir en mains à la seconde même). Ah, évidemment, comme c'était de l'encre et pas de la peinture à l'huile, et surtout comme c'était de l'illustration publicitaire au lieu d'être de l'HAâART pur et dur, Alphonse n'a jamais été considéré comme un véritable artiste, même si ce qu'il faisait était largement aussi novateur que le boulot d'un PICASSO! Pour rendre justice à la modernité de son oeuvre, c'est la première raquette mondiale, Ivan LENDL soi-même qui a placé la production de son compatriote tchèque sous les feux de l'actualité : une expo au musée de la publicité (jusqu'au 17 juillet, 18, rue de Paradis, Paris 10ème) constituée par sa collection perso. Ceux et celles qu'a gonflé Rolland Garros y trouvront un réel plaisir dont le public parisiano-mondain ne serait pas le seul bénéficiaire. Merci Ivan!

50 MÉGAS...

Selon des rumeurs insistantes, Apple pourrait bien sortir à Noël, ou juste un peu après, un Mac équipé d'un - tenez-vous bien - 68040, cadencé à 50 Mhz, soit 6 fois plus rapide qu'un vieux 68000 tout pourri (si un jour on m'avait dit que je considérerais le 68000 comme un vieil os...). Alors même qu'Apple ne le connaît pas encore, on peut vous annoncer le prix: très très cher. Heureux?

ADDICTIVE GAMES

HYPERFORCE est sur le point de sortir et est peut être sorti aujourd' hui. C'est quelque chose qui approche de très près le jeu d'arcade traditionnel. Dans la boite, vous aurez droit à un jeu de Descends Le! qui vous permettra de vous échauffer avant le grand combat. C'est pour ST et AMIGA. Les autres, circulez! Ya rien à voir!



PROMO

Avis aux petits enfants qui voudraient bien rentrer dans la cour des grands, en laissant tomber leur Am***d ou leur Co***e au profit d'un Atari, Atari France propose un 520 ST équipé d'un moniteur couleur pour 4.990 francs au lieu de 5.490 francs. Attention, ça ne durera pas jusqu'aux marrons glacés: date limite le 15 juillet. Après, ça repasse au prix normal.

JOYSTICK Hebdo

N' oubliez pas le serveur, 3615 code JOYSTICK. Plein de cadôs!!!!

Le 26 juillet
un JOYSTICK Hebdo hors série
à réserver dès maintenant chez votre marchand de journaux

Un numéro d'enfer avec toutes les rubriques que vous connaissez déjà :

- 15 pages de Jeux... CRACK
- les tests et previews
- une super Baie Desangles
- un gigantesque mort de rire
- etc... etc...

Et toutes les rubriques que vous ne connaissez pas encore

- des pages de fun pour les vacances
- des concours
- un super dossier
- des listings et des KO
- etc... etc...

Tout celà pour 30 F dès le 26 juillet

JOYSTICK Hebdo s'interrompt avec le N°37 paraissant le mercredi 19 juillet pour reprendre avec le N°38 en kiosque le mercredi 6 septembre !

Message à nos abonnés : ce hors-série ne fait pas partie de l'abonnement et vous n'allez donc pas le recevoir. Alors, n'oubliez pas de l'acheter dès le 26 juillet.



Bruno Bellamy, DANBOSS et DANBISS

*** 100% coton - (code 100) - Prix 60 F**
Taille : M = Médium - L = Large - XL = Extra large

RIEN QUE POUR VOUS ...

LES T-SHIRTS* JOYSTICK Hebdo sont arrivés...

COMMANDEZ-LES aujourd'hui
ET VOUS SEREZ LES PLUS BÔ demain

BON DE COMMANDE (à découper ou à recopier)
A envoyer à JOYSTICK Hebdo - 177, rue Saint Honoré 75001 PARIS

CODE	TAILLE	QUANTITE	PRIX (x 60 F)
		TOTAL	

Participation aux frais d'expédition 10 F

TOTAL ________

Règlement par chèque à l'ordre de JOYSTICK Hebdo

NOM........................ Prénom..................

ADRESSE..

Code.................. Ville.......................... Age..............

Ordinateur..........................

LA RUBRIQUE DU ST

LA BAIE DESANGLES

CUBASE (SUITE)

**Vous vous souvenez? On causait la semaine dernière de Cubase, un nouveau séquenceur musical de Steinberg. On va continuer là où on en était resté: on avait enregistré un peu de musique, mais assez rapidement, il faut bien le dire.
On va l'éditer pour la rendre parfaite.**

Pour cela, plusieurs méthodes. La première, la plus traditionnelle, c'est de voir sa partition sous la notation musicale normale. Regardez la figure 1. J'ai enregistré trois parties de musique sur trois instruments différents - un hautbois, un orgue et un trombone. J'ai sélectionné ces trois parties, j'ai demandé à voir la partoche, et voilà ce que ça donne. Si je mets le séquenceur en route à ce moment-là, un petit carré va se déplacer d'une note à l'autre, indiquant où j'en suis dans le morceau. Mieux, même: admettons que je donne un concert (mais je ne transige pas à moins de Bercy, je préviens), dans lequel de vrais musiciens (j'entends: humains) vont devoir suivre la musique que j'ai créée sous Cubase. Grâce à cette fonction, ils pourront avoir la partoche qui défile sous leurs yeux, en temps réel. Et comme rien ne m'empêche d'avoir trois ou quatre Atari synchronisés entre eux, je peux afficher autant de partitions différentes du même morceau. Sympa, non?

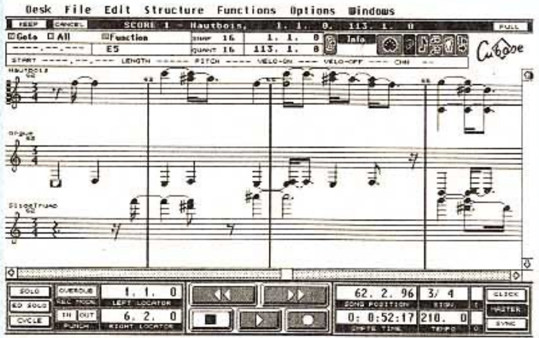


Fig. 1

Passons à la figure 2. Il s'agit toujours d'un «éditeur», c'est-à-dire une partie du programme qui me permet de visualiser ma musique sous une forme ou sous une autre. Ici, comme vous pouvez le constater, les notes sont représentées

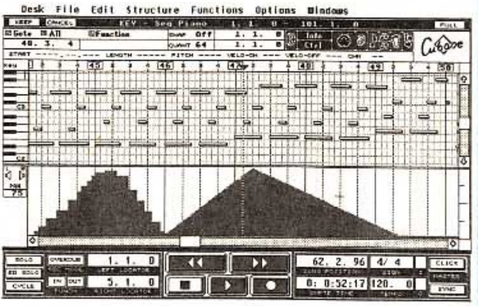


Fig. 2

comme des traits horizontaux, dont la longueur indique la longueur de la note (notez que les mesures et les temps sont affichés en haut de la fenêtre) et la hauteur indique bien évidemment la hauteur de la note, par rapport à un petit clavier type piano qui est à gauche.

Ici, on peut modifier un morceau de façon extraordinaire. Grâce à un crayon, on peut raccourcir ou rallonger les notes, ou encore les déplacer (dans les deux sens: dans le temps, ou dans la hauteur), ou les effacer, ou les quantifier (on a vu ça la semaine dernière: ça veut dire «les remettre dans le tempo», sachant qu'on peut définir soi-même le tempo en question), une à une, par groupe ou toutes ensemble. Pour sélectionner un groupe de notes, d'ailleurs, c'est exactement comme pour sélectionner un groupe de fichiers sous le bureau: il suffit de former un cadre autour du groupe à sélectionner et de relâcher le bouton de la souris. On peut même rajouter des notes au groupe en cliquant dessus tout en maintenant la touche Shift enfoncée. Vous voyez: même quelqu'un qui ne s'est jamais servi du logiciel peut l'utiliser de manière complètement instinctive (si du moins il a déjà manié une souris, c'est un minimum).

Sous les notes se trouvent deux espèces de collines grisées. De quoi s'agit-il? Un coup d'oeil à gauche: une petite icône indique «Pan». Il s'agit donc de la stéréo. Et c'est moi qui l'ai dessinée avec mes petites mimines. Sachant que la position centrale du son se trouve au milieu (dans le sens de la hauteur) de cette zone, je peux dessiner à la main une courbe qui va influer sur la stéréo. Ici, le son commence à gauche, va vers la droite, revient à gauche, etc. La «colline» de gauche est assez grossière: elle a été dessinée à main levée (et je bois beaucoup, donc je tremble beaucoup). Celle de droite a été faite avec un outil particulier, qui me permet de traver une ligne, comme dans un programme de dessin. C'est beaucoup plus régulier, bien sûr (car les droites, elles, ne boivent pas. Des droites qui boivent, ça s'appelle des zig-zags).

Or, la stéréo, c'est ce qu'on appelle un «contrôleur Midi». Ce sont des informations qui modifient les notes, un peu comme des adjectifs pour le langage (extrait d'un de mes bouquins: «L'analogie, c'est l'aventure»). Il y a beaucoup d'autres contrôleurs, comme la vélocité (la force avec laquelle on tape sur la touche), le volume, le Pitch Bend, le vibrato, etc. On peut tous les dessiner de cette façon. Un exemple idiot: vous créez un morceau de piano. Vous le dupliquez (on a vu ça la semaine dernière, c'est aussi rapide que copier un objet sous le bureau, il suffit de tirer). Vous lui mettez un son de guitare. Et dans cette fenêtre, vous faites commencer le piano assez fort en le baissant très progressivement, puis vous faites commencer la guitare très doucement en la faisant monter progressivement. Qu'est-ce que vous allez obtenir? Un piano qui se change en guitare. C'est formidable, l'informatique, non? Parce qu'avant, pour faire ça sur d'autres séquenceurs, il fallait se casser le tronc et se battre avec des suites de chiffres arides comme tout.

En haut à droite de la fenêtre, il y a une rangée d'icônes. Elles permettent de jouer le morceau en boucle, d'entendre ou non les notes lorsqu'on les sélectionne,

Un piano qui se change en guitare. C'est formidable l'informatique, non ?

d'enregistrer en pas-à-pas - eh oui, même si vous jouez comme un pied, vous pouvez faire des morceaux parfaits! Lorsque vous jouez un accord au clavier, le nom de l'accord est même affiché sur l'écran! Et c'est comme un traitement de textes: vous pouvez effacer le dernier caractère (la dernière note) avec Backspace, vous déplacer avec les flèches...

Fig.3

Passons brièvement à la figure 3. C'est l'éditeur de la boîte à rythme. Alors là, inutile de dire qu'on peut faire des trucs si compliqués qu'un humain peut toujours s'accrocher pour arriver à le jouer. Le principe est simple: à chaque fois que vous voulez une note, vous cliquez sur la ligne de l'instrument correspondant, à l'endroit voulu. Remarquez la présence d'une nouvelle boîte à outils: il y a une brosse, qui permet de «peindre» des notes (sur une partition normale, c'est totalement inutile; sur une boîte à rythme, le résultat est très souvent impressionnant, et j'entends souvent dans le Top 50 des parties rythmiques qui ont «visiblement» été créées sur ce principe). Il y a aussi deux pieds: ils permettent de repousser une note dans un sens ou dans l'autre, en leur filant un coup de pied, justement. Les notes se déplacent alors d'un cran, sachant que l'on peut bien entendu définir la taille du cran en question.

Remarquez que les carrés n'ont pas tous la même couleur: plus un coup est fort (en batterie, pour avoir un feeling «humain», il est impératif de jouer sur la force des coups), et plus il est sombre.

Il existe deux autres éditeurs dont vous ne trouverez pas d'illustration, parce que si je commence à illustrer tout ce que je dis, je n'aurai plus de place pour le dire, et ça n'illustrera plus rien du tout. Il s'agit d'un «éditeur par grille», dont le principe est un peu similaire à l'éditeur-clavier de la figure 2, mais qui permet en outre de modifier tous les types d'événements (pas seulement les notes, mais aussi le volume, le vibrato, la pédale de soutien...), et d'un éditeur-logique.

Celui-là, il existait déjà dans Pro-24 III, mais sous une forme un peu moins évoluée. Il permet de modifier mathématiquement la musique. Oh là, j'en vois déjà qui s'insurgent: c'est ôter l'âme de la musique que de vouloir lui attribuer des caractères mathématiques, l'art ne peut pas être formalisé, etc. On se calme. Il est évident que la composition peut difficilement se traiter sous forme matheuse. Les arrangements, en revanche, sont la plupart du temps l'application d'un ensemble de règles très logiques et assez strictes. Savoir qu'il faut couper les graves d'un piano lorsqu'il joue en même temps qu'une basse pour éviter les interférences acoustiques, par exemple, ce n'est pas de l'art, c'est du calcul acoustique. Et donc, c'est tout-à-fait le genre de choses que l'on peut faire avec cet éditeur logique. Prenons un exemple. Des trompettes jouent un air quelconque, et vous voulez que des saxos reprennent toutes les notes jouées sur le troisième temps de la mesure, mais à partir du Fa seulement, et une octave plus haut. Très simple: vous indiquez que toutes les notes supérieures au Mi qui sont sur le canal Midi de la trompette doivent être copiées sur le canal Midi du saxo, avec un décalage de douze demi-tons vers le haut, et seulement aux alentours du troisième temps (la mesure est représentée graphiquement, et avec la souris, vous entourez la zone qui vous intéresse). Le tour est joué. Vous pouvez même spécifier que toutes les notes inférieures au Fa doivent aussi être copiées, mais seulement une quinte plus haut. Et quantifiées, pendant qu'on y est. Et effacées de l'original, etc, etc.

Concluons rapidement, histoire de conclure rapidement. Voici quelques détails que j'avais oubliés. On peut enregistrer, à condition d'être muni d'un boîtier Midi Merge adéquat, à quatre personnes en même temps. Sur quatre claviers différents, parfaitement. C'était une des raisons pour lesquelles certains types de musique ne pouvaient pas être enregistrés en Midi: un boeuf, c'est un boeuf, et on ne peut pas garder le feeling de l'improvisation en enregistrant chacun son tour. Voilà qui est résolu.

Cubase est livré avec un accessoire (Satellite) qui permet d'envoyer des banques de sons à n'importe quel synthé, alors même que le séquenceur est en train de tourner. Il peut aussi modifier des sons avec des macros (genre: «Gros son». Quand on crée un son avec un éditeur normal, pour faire un gros son, il faut aller tripatouiller le filtre, les enveloppes, les formes d'ondes, etc. Ca prend deux heures. Ici, il suffit de déplacer le potard «Gros son» et ça se fait tout seul), et même causer avec Cubase: celui-ci est en effet bâti autour d'un système d'exploitation multi-tâches qui lui permet d'échanger des messages avec les programmes qui se trouvent en même temps dans la mémoire. On peut ainsi choisir un son avec Satellite, et le copier sur une des pistes de Cubase. Mieux encore: si on dispose du boîtier multi-clés adéquat, on peut, avec un «Switcher» qui est fourni, faire cohabiter en mémoire Cubase et un ou plusieurs éditeurs de sons; qui, vu qu'ils sont multi-tâches, peuvent tourner en même temps. Vous lancez la musique, et vous allez travailler sur un des sons, en entendant la moindre modification non seulement en temps réel, mais aussi par rapport à tous les autres instruments. Ca non plus, ça n'existait pas avant Cubase, sur aucune machine.

Il y a même une synchro humaine: au lieu de décider, avant un enregistrement, quel va être le tempo, vous tapez: «Un - deux - trois - quatre» sur votre clavier Midi, et le séquenceur part en chopant au vol le tempo avec lequel vous avez joué vos quatre notes.

On peut même commander Cubase à partir du clavier Midi, à distance: vous appuyez sur deux notes (que vous définissez), et hop, il démarre, s'arrête, se met à enregistrer, part en avant, en arrière, en boucle, etc.

On peut aussi définir un métronome. On peut aussi enregistrer des changements de tempo en temps réel. On peut aussi modifier automatiquement la dynamique du morceau. On peut aussi synchroniser le séquenceur à une bande vidéo. On peut aussi continuer pendant deux heures, mais si je n'arrête pas, je vais déborder sur mes petits camarades.

Michel DESANGLES

CONCOURS
MISS JOYSTICK

Le voici enfin !
ce concours dont on vous parlait depuis un moment! Le principe est simple: il vous faut élire **MISS JOYSTICK**, à savoir **celle qui, selon vous, est la plus belle de toutes les pin-ups d'édito parues dans JOYSTICK Hebdo** depuis que Bruno Bellamy y sévit, c'est à dire depuis le N°24 jusqu'au N°34 inclus (ce qui nous fait 11 pin-ups; c'est pas un compte rond, mais tant pis!). Pour cela il faut remplir (lisiblement!) le bulletin de vote ci-dessous (désignez votre pin-up préférée en donnant le numéro de JOYSTICK Hebdo dans lequel elle est parue), et le renvoyer à JOYSTICK Hebdo. S'il vous plaît, à la mention «Sexe», ne répondez pas «oui» mais plutôt «masculin» ou «féminin», selon le cas, merci...
La bellaminette qui sera élue MISS JOYSTICK sera évidemment celle qui aura recueilli le plus de votes. Si justement vous avez voté pour celle-là, vous gagnez! **Et vous gagnez un prix pas ordinaire: une pin-up de Bruno Bellamy à tirage hyper-limité, en couleurs, totalement inédite, et dédicacée à votre nom par l'auteur.**
Vous pouvez poster votre bulletin de vote jusqu'au 31 août inclus. Dépêchez-vous quand-même, elles frrrrrémissent d'impatience!!!

BULLETIN DE VOTE

à renvoyer à JOYSTICK Hebdo
CONCOURS MISS JOYSTICK
177 rue Saint-Honoré, 75001 PARIS

NOM.. Prénom..............................
Adresse..
CP.................Ville...
Sexe.. Age...................................
Je vote pour la pin-up du N°...
Remarques complémentaires
(injures, compliments, suggestions...) :

RÉSULTATS DU CO

Vous avez envoyé vote bulletin réponse?
Parfait.
Vous êtes sûr de vos quatre réponses? non.
Alors on regarde ensemble ce qu'il fallait répondre :

1. un simulateur de conduite auto
2. les gendarmes et les voleurs
3. arnaque station-service
4. la carte routière

Si c'est tout bon, votre nom fait peut-être partie de la liste.

Number ONE :
CONCE Laurent-Xavier
qui gagne le RADIO STEREO DOUBLE CASSETTE RECORDER PHILIPS

5 logiciels MICROIDS chacun pour :
ROMANO Olivier
SERRAT Laurent
GRAMOUSSET Bruno
LOIGEROT Stéphane
BOISSY Mickaël
MAGALHAES José

3 logiciels MICROIDS pour :
BENOIT Mickaël
FAURE Stéphane
MISSIOUX-DUP. Johann
NICOULAUD Eric
WERKMEISTER Isabelle
MAUPIN Christophe
FRANCOIS Alexandre
ANTOINE Anne F.

RÉSULTATS DU CON

Encore des gagnatns, mais avant de crier que vous avez tout juste, regardez les réponses :

1. MANHATTAN DEALERS
2. MAD SHOW
3.TARGHAN
4. WINDSURF WILLY

Qui va s'éclater cet été avec sa planche à voile TIGA MICROLITE ?
C'est SHANKER GIANCHANDANI
Waouh! Bon vent à SHANKER!

Attends, attends, il y a encore 29 gagnants qui vont recevoir un logiciel SILMARILS ou un polo WIDNSURF. Voici la liste :

[CON]COURS MICROIDS

et un poster pour les suivants :

AZEMA Sébastien
PICHON Bertrand
LEVY Stéphane
LELOUP Vincent
LEWYLLIE Eric
BELOT Olivier
GOUJON Frédéric
DEREZ Pierre
LEVY Michèle
FONTAINE Jackson
POHIN Patrick
CLAVEL Christophe
ANSIAUX Jean
NOGUES Patrick
HIRIGOYEN Paul
VILLAIN Christophe
RAMBAUD Sébastien
DALLE Olivier
JOBEZ Thierry
LE PERCHEC Stéphane
MICHEL Martial
DUHEM Patrick
NEUMAYER Christophe
MARTIN Frédéric
MAGUER Jérémie
JENSEN Sonia
DJARRA David
BOULESTEIX Philippe
MERCIER Benoit
LOMAS Adrien
BRESSON Stéphane
DOUMERG Romuald
REBESCO Laurent
BONJETIN Steve
DUPUY Thierry

[CON]COURS SILMARILS

ABBADIE-LACOS Thierry
ADAM Olivier
BELLANGER Tony
BEUGLET Nicolas
CANAVESIO Julien
CARO Jean-Pierre
CHAILLAT Renaud
CHAUMONT Vincent
CORNET Jocelyn
COUFFINAL Gérald
COURAULT Jérôme
DE GANAY Edouard
DE VERTEUIL Patrick
DEGARDIN Yann
DELLACHERIE Mathias
DEMARQUEZ Vincent
DENECHAUD Christian
DESENCLOS Marc
DHAKOUANI Mehdi
DORMOY Thierry
DREBOSE Vincent
D'ESQUERMES Fabien
EISENMANN Olivier
FELTZ Laurent
FERRER Philippe
GAUDICHEAU Patrick
HAGNIER Jean-Charles
LE STRAT Olivier
PRETESEILLE Gabriel

GAGNEZ UN ARCHIMEDES

JOYSTICK hebdo
organise le concours de la meilleure démo qui rapportera un **ARCHIMEDES** à son auteur

Vous avez des idées, de l'humour, du talent? Vous savez programmer, vous savez utiliser des logiciels d'animation?

Alors vous devez concourir pour la meilleure démo image et son, représentant votre hebdo préféré

Quelle que soit votre machine vous avez jusqu'au 30 juillet pour nous faire parvenir:

«la démo joystick hebdo»

MORE DE RIRE !

Retrouvez MORE DE RIRE sur 3615 JOYSTICK

C'est l'histoire d'une petite fille qui se promène sur la banquise au canada lorsqu'elle voit un loup en train de se noyer. La jeune fille n'écoutant que son courage tire sur la queue du loup jusqu'à ce qu'elle arrive à le hisser jusqu'à la berge c'est alors que le loup se transforme en prince charmant. La jeune fille s'écrie alors :
- «Ca c'est formidable ce que vous êtes beau».
Le prince lui répond alors :
- «Cela ne vous ferait rien de me lâcher maintenant».

Patrick CAILLERE





Pendant la 2ème guerre mondiale un couple fait l'amour sur les plages de Normandie quand soudain arrive une quinzaine de soldats Allemands. Alors le mec dit avec empressement à sa concubine qui n'a rien vu :
- «Les schleus !!!!!».
Et la fille répond :
- «Je peux pas il est plein de sable».



Un dragueur Belge aborde une jeune fille :
- "Pour un peu d'amour, je suis prêt à vous suivre partout".
- "Désolée dit-elle j'ai mon cycle".
- "Cela ne fait rien, répond le Belge, moi j'ai ma mobilette".

Dominique QUINET



Deux femmes sont dans une barque, il y a une pucelle et une pute. La barque chavire, d'après vous laquelle des deux vas mourir?
(La pucelle, évidemment, car elle a paniqué)

J-Marie THOULOUZAN



SECOURS



JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS



REPONSES

WEST BANK
Un lecteur. R.23013
Il faut les abattre dès qu'ils ont dégainé avant que le chrono soit à zéro.

TOP SECRET
Un lecteur. R.27018
Dans le square, prends fleur, aide, sud, est, est, est, entre immeuble, haut, haut. Au premier étage de l'immeuble: Frappe porte à l'ouest, demande pardon à l'homme, frappe porte à l'est, donne fleur à femme, bas, sors immeuble... Dans la banque: Banquier appelle Manu, prononce liberté à Manu, discute avec Manu, demande carte à Manu, prends liasse, prends carte...

HYPER SPORTS
Un lecteur. R.29004
Il faut, dès que le bonhomme s'arrête appuyer sur FIRE et prendre un angle de 45° et cela 3 fois de suite, Good luck!!!

GOONIES
Laurent. R.29029
Un des goonies monte à l'échelle attrape l'échelle horizontale, traverse, attérrit sur un des «flips» placé au bout. Sauter pour attraper la manette et faire tomber un bloc que l'autre goonie doit attraper et pousser à gauche (dans l'eau) jusqu'à ne plus pouvoir (là il faut faire vite, car le bloc est emporté par le courant). Le second goonies saute alors dessus et attrape la manette d'en bas. Les 2 goonie ainsi accrochés, la pieuvre va descendre et nos 2 héros pourront traverser le cours d'eau jusque là
obstrué.

COBRA
Norbert. R.29032
Elle vous suivra jusqu'à ce qu'un gors loubard arrive en sortant des égouts si tu gagnes, c'est la fin!!

SAPIENS
Norbert. R.31002
En regardant la carte, le haut c'est le nord.

KARNOV
Norbert. R.31008
Il faut tirer sur la tête et rester bien à gauche pour sauter par dessus leurs tirs (normalement il y a trois colonnes).

RAMBO
Norbert. R.31013
Repère le village puis monte un peu plus haut. Avant d'atteindre la rivière ballade-toi de gauche à droite.

FREDDY HARDEST
Patrice. R.32012
Mais, oui Yannick, bein sûr que tu peux avoir le code, tient justement le voila qui passe: 897653, et bonne deuxième partie, ciao!

ROBOCOP
Raoul. R.32015
Garfield, il te suffit tout simplement d'avancer vers le robot et lorsqu'il tire, tu te baisses puis tu te relèves jusqu'à ce que tu sois assez près et là tu te baisses et tu lui mets des coups de poings. Etonnant non!

Retrouvez les S.O.S. sur 3615 JOYSTICK

CHARGEZ !

La liste des softs que votre revendeur préféré reçoit cette semaine

688 ATTACK SUB (ELECTRONIC ARTS)	PC
BUMPY (LORICIEL)	PC
GRAND PRIX CIRCUIT (ACCOLADE)	AMIGA
KULT (EXXOS)	AMIGA
NEW ZELAND STORY (OCEAN)	CPC
OPERATION NEPTUNE (INFOGRAMES)	PC
PRO POWER BOAT SIMULATOR (CODE MASTERS)	CPC
PURPLE SATURN DAY (EXXOS)	CPC K7
RVF HONDA (MICROSTYLE)	AMIGA/PC
STEEL THUNDER (ACCOLADE)	PC
TINTIN SUR LA LUNE (INFOGRAMES)	ST



Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

AMIGA

VENTE

93 N°2002322
Vds. Amiga 1000 + 1084 + 2ème lect. + ext. mém. Golem 2 Mega, + impri. Centronics GLP. Le lt 10000 F. (t.b.e.). Dem. Daniel. Tel.: 43.88.52.88.

AMSTRAD

ACHAT

92 N°2002327
Ach. prog. d'Eprom, pour Amstrad. Prix : 800 F. (à déb.). Demander Robert. Tel.: 48.32.10.27.

CONTACT

06 N°2002334
Ch. notice du Synthé. Vocal SSA-1, pour Amstrad 464. Ecrire à BOL Alexandre. Av. du Pezou. 06220 VALLAURIS. Merci!

67 N°2002328
De très nbrx. bids. + sols. + P.A. (gratos.). + cadeaux + Fanzine. Pas de cotisations, alors n'hésitez plus, écrire à : Bidouillage Club. 2 R. de Bruxelles. 67000 STRASBOURG. (Env. 3,70 F. en tbres. pour rép. ass.).

67 N°2002333
Ch. corresp. sur CPC 6128. Ch. Eliminator, Rimrunner, Last Ninja 2, Red Heat, Manoir de Mort, D. Dragon. Env. liste à LINGER Pierre. 15 R. du Village. 67660 KUHLENDORF. Tel.: 88.80.41.36.

VENTE

01 N°2002267
6128. Vds. jx., (pas cher), pour Amstrad; (DK + frais de port compris.). Demander liste. A FRANCOIS Sébastien. Ch. de la Lône. 01700 MIRIBEL.

02 N°2002323
Vds. impri. DMP 2160, (t.b.e.). Prix : 1300 F. + lect. disc. 3"1/2 (t.b.e.). Pour tous CPC. Prix : 500 F. + Joys. Cobra. Prix : 400 F. Tel.: 23.68.44.75. (ap. 19h.).

06 N°2002493
Vds. Amstrad CPC 464 K7 coul. + Joys. + nbrx. jx. + cordon dble. branchement. Prix : 5000 F. (t.b.e.). Yohan. Tel.: 93.47.21.62.

38 N°2002330
Vds., éch. et ach. Softs sur 6128. Poss. : OP. Wolf, D. Ninja, Savage, C. Cars 2, Led Storm, T. Road, R-Type, Thunderblade, etc... (Prix à déb.). Demander Guillaume. Tel.: 76.81.04.30. (ap. 17h.).

45 N°2002264
Urgent! Vds. CPC 464 mono + drive DDI1 + nbrx. jx. : (Gryzor, Fire & Forget, etc...). Prix : 2500 F. Contacter Mr. GERINGER. Tel.: 38.34.84.51. (ap. 18h.).

75 N°2002324
Vds. 6128 (t.b.e.). + 3 Joys. + nbrses. rev. : 600 F. + nbrx. jx. : Titan, IK+, Victory Road, Pinball, etc... Le tout : 3000 F. Demander Denis. Tel.: 48.27.92.80. (ap. 18h.).

76 N°2002326
Vds. jx. sur DK 3". (Wec le Mans, C. Cars 2, etc...). Contacter TABIA Stéphane. 30 Imp. Blactot. 76300 SOTTEVILLE-LES-ROUEN. Tel.: 35.72.25.47.

82 N°2002321
Vds. pour 6128 : jx. : C. Cars, Gaunllet, Nemesis, Album Digital, Océan All Star Hits, Super compils. : 100 F. Vds. aussi man. (neuve), (pro. 5000.) : 110 F. et Transfo : 200 F. Tel.: 63.02.64.10.

94 N°2002320
Vds. CPC 464 coul. + nbrx. jx. dont : Gauntlet, M'Enfin, Thunder Blade... Prix : 2900 F. Contacter Alban. Tel.: 48.90.52.54. (ap. 18h.).

ATARI

ACHAT

59 N°2002329
Ach. 1040 STF/DF + souris + (sans mon.). Prix : 3000 F. (env.). Vds. 520 STF/DF + souris + Joys. + nbrx. jx. (prix à déb.). (Poss. + ou - : 3000 F./2500 F. Tel.: (16).20.51.52.20.

77 N°2002492
Rech. Editeur de fichier mutil. et Disk Doctor, ainsi que les plans de Dungeon Master. David. Tel.: 60.09.02.44. (ap. 19h.).

CONTACT

44 N°2002266
Salut à tous! Je rech. ST Replay 4.0, ou autres cartch., encore mieux. Vds. ext. mém. pour Atari 520 ST/1040 ST, (pour petit prix.). Contacter Ludwig. Tel.: (16).40.65.66.62. Merci!

75 N°2002338
Atari 520 STF, ch. contact. Poss. en outre : D. Ninja, Turbo Cup, OP. Jupiter, et bcp. d'autres. Contacter SCOTT Benjamin. 62 R. de l'Assomption. 75016 PARIS. Tel.: 45.25.93.72.

78 N°2002265
Salut! Ech. softs; And Classics sur ST. (Je suis un contact sérieux et rapide.). Env. vos listes! ROYNETTE Romaric. 11 All. des Romarins. 78180 MONTIGNY LE BRETONNEUX.

79 N°2002331
520 ST/DF, ch. contacts sérieux pour éch. logs. Poss. : Rambo 3, Skweek, Lombard Rally... Liste + timbre = rép. ass. Ecrire à PAPET Francis. 17 R. Maurice Ravel. 79100 THOUARS.

87 N°2002325
520 ST; (gonflé), ch. de nbrx. contacts pour éch. rapides et sérieux. Softs de préf. Demander David. Tel.: (16).55.79.86.74.

VENTE

78 N°2002491
Vds. 520 ST + mon. mono. hte. résolution + prise péritel, (s/garan., ach. le 18.03.89.), + manuel + man. + souris. Prix : 3500 F. Tel.: 34.74.03.99.

94 N°2002489
Vds. 520 ST coul. gonflé à 1 Méga + lect. 3,5" ext. 2 faces + multiface ST + nbrx. jx. : (Kult, Dungeon Master....). (Le tout en parfait état). Prix : 10000 F. (à déb.). Sébastien. Tel.: 43.68.24.44.

COMMODORE

ACHAT

41 N°2002298
Ch. d'urgence une Power Cartridge pour C64. Rép. ass. Ecrire à INNOCENTI Philippe. 27 Av. de l'arrou. 41000 BLOIS.

CONTACT

67 N°2002284
Ech. super softs sur C64 (DK). Ech. sérieux, rapide et durable. (Rép. ass. à 100%.). Env. liste à MICHEL Bruno. 2 R. de St-Yrieix-Sous-Aixe. 67480 FORT-LOUIS.

67 N°2002332
Ech. softs sur C64. Ch. éch. sérieux rapide et durable. Poss. de nbrx. softs. Env. liste à MICHEL Bruno. 2 R. de St-Yrieix-ss./Aixe. 67480 FORT-LOUIS.

93 N°2002258
Ech. pour C64 progs.. (anciens et nouveaux. progs.). Contacter TURLAN Christian. 59 R. de Franceville. 93220 GAGNY.

93 N°2002313
Ch. contact sur C64. (contact a l'Etranger.). Env. vos listes à COIN Patrick. 54 R. de Franceville. 93220 GAGNY. Tel.: 43.30.16.66.

VENTE

59 N°2002303
Vds. C64 + lect. (K7). + Power Cartg. + softs. (Barbarian 2, R-Type, Last Ninja 2...). Prix : 1500 F. Contacter Thomas. 16 R. du Pescron. 59450 SIN LE NOBLE (NORD). Tel.: 27.98.96.89. Urgent!

78 N°2002193
Vds. ou éch. C64 Péri. (t.b.e.). + 2 lect. K7 + nbrx. orig. + Joys. Cobra + rev. + PC1211 Inter. K7/impri. Prix : 1500 F., ou Spectrum+2. (Autre offre poss.). Contacter STERN Laurent. Tel.: 39.62.39.45. (ap. 18h.).

93 N°2002247
Vds. super softs et autres sur C64. Rech. contacts around the World pour soft. Ch. Programmeur et Musicien expérimenté. Ech. news sur Amiga. BAJOLAIS Fabrice. Tel.: 43.88.09.01.

95 N°2002204
Vds. C64 + Drive + Geos + exp. card. + softs, (OP. Wolf, D. Ninja, Micro. Soccer...). + 2 Joys. + nbrx. DK + péritel. (Val.: 6000 F.). Cédé à : 3000 F. (L'ensemble en t.b.e.). Demander Michel. Tel.: 34.15.79.74.

SPECTRUM

VENTE

60 N°2002488
Vds. ZX Spectrum + nbrx. jx., et utils. sur K7 + lect. K7. Prix : 1000 F. Vds. Imprimante Seikhosha GP 50S, pour ZX 81 et Spectrum. Prix : 800 F. Contacter LABEAU Marcel. Tel.: (16).44.22.28.52. (ap. 19h.).

67 N°2002201
Vds. Spectrum+ 48K, avec prise péritel, avec magnéto., et de nbrx. jx., (de karaté, guerre et divers). Prix fou..fou..fou..! : 1000 F. Contacter KEIM Philippe. (Alsace). Tel.: (16).88.71.93.14. (ap. 17h.).

AUTRES

ACHAT

75 N°2002494
Urgent! Ch. Cyclomoteur qui roule, à moins de : 1500 F. David. Tel.: 42.01.32.95.

CONTACT

59 N°2002490
Terrible! Depuis le 15 Juin, Micromag le Fanzine s/ DK, est un Freeware. Pour vous procurer le N°5. Env. une disq. (vierge) + 1 envel. Selfadresse timbre à 3,70 F. A Mr. CARRE Stéphane. 12 R. de Colmar. 59290 WASQUEHAL.

VENTE

13 N°2002307
Vds. TO7-70 (année 86). (t.b.e.). + man. + K7 + jx. + liv. + contrôleur d'intensite mod. 2. + clavier Azerty + lect. K7 + basic. Prix : 2500 F. (à déb.). Dem. Laurent. Tel.: 91.88.02.81.

19 N°2002308
Salut! Vds. logs. MSX; (K7 et cartch.) : Salamander, Super Laydock... (Prix raisonnables.). Prix et liste à Mr. LAGNOUX Olivier. Le Pourchet. 19000 TULLE.

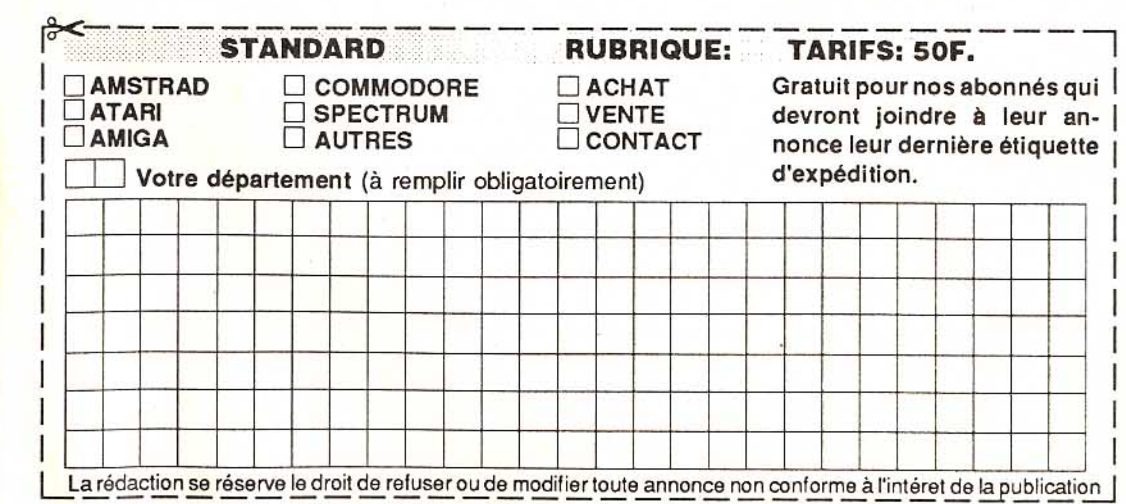
64 N°2002301
Vds. nbrses. disqs. 5"25 IBM PC, nbrx. jx. et utils. Pour seul. 200 F. (Env. règlt. chq. ou liquide.). A BAYON C. 20bis R. d'Eligny. 64000 PAU.

75 N°2002495
Vds. Console Sega complète + nbrx. jx. : (Out Run, Aft. Burner, Rocky...). (t.b.e.). Prix : 2000 F. Tel.: 42.71.03.73.

85 N°2002309
Vds. jx. vidéopac + GP 7400 Philips (année 84.). + cartch. de jx. et 2 man. (neuves), dont facture. Vendu : 1200 F. (à déb.). Tel.: 51.69.07.37. (ap. 18h.).

92 N°2002422
Vds. Impri. Star LC 10, coul., pour ST. Prix : 2500 F. Vds. aussi impri. Seiko SHA 400. Pour Amstrad. Prix : 1000 F. Contacter Bruno. Tel.: 46.32.28.72. (ap. 20h.).

93 N°2002335
Vds. PC 1640 SD. ECD coul. + nbrx. jx. (orig.). + impr. DMP 3160 + 2600. Feuils. + housse (CL + EC). + nbrx. disq. 5"1/4 + Wordstar + Ability Plus. (1 an, t.b.e.). Contacter Manuel. 93700 DRANCY. Tel.: 48.36.97.21. (ap. 19h.).


STANDARD RUBRIQUE: TARIFS: 50F.

☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE ☐ ACHAT
☐ ATARI ☐ SPECTRUM ☐ VENTE
☐ AMIGA ☐ AUTRES ☐ CONTACT

Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

☐☐ Votre département (à remplir obligatoirement)

La rédaction se réserve le droit de refuser ou de modifier toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

Retrouvez les P.A. sur 3615 JOYSTICK



JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

AMSTRAD

HIGHWAY PATROL

```
10 REM Collisions infinies pour HIGHWAY PATROL version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &903D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4264 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...ET UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MODE 0:FOR N=0 TO 15:INK N,1:NEXT:CALL &9000
90 DATA 21,3C,90,11,00,BC,06,02,CD,77,BC,21,00,02,CD,83
100 DATA BC,CD,7A,BC,AF,21,00,00,32,28,2B,22,29,2B,32,2D
110 DATA 2B,22,2E,2B,32,3A,2B,22,3B,2B,32,47,2B,22,48,2B
120 DATA 32,85,29,22,86,29,32,13,2D,C3,00,02,52,52,00,00
```

AMSTRAD

DARK FUSION

```
10 REM Vies et énergie infinis pour DARK FUSION version Disk
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &902E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3522 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &9000
90 DATA 16,00,5A,0E,41,21,00,01,DF,2C,90,3E,40,32,98,02
100 DATA AF,32,99,02,21,22,90,11,40,00,01,40,00,ED,B0,C3
110 DATA 00,01,AF,32,51,08,32,B8,19,C3,84,03,66,C6,07,00
```

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F
POUR UN PLAN

300 F
POUR UNE SOLUTION

200 F
POUR UN LISTING

50 F
POUR UN TRUC



Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

Un JACK'S POKE de 3500frs cette semaine pour :

Patrice MAUBERT (950F.), Patrick FUNARO (800F.), Pascal ROY et Yan MADEC (400F.), Régis LYARD, Nicolas DAMIENS, Gabrielle ZERBIG, J.M. BURGESS (200F. à chacun), Emmanuel DELEYE, Christophe, Pierre BOUTAVANT (100F.), Fabien SIERRAS et Patrick CAILLERE, Victor Xavier ARCHILLA, Stéphane LARGOUET, GILLUS, Jaques HISBERGUE (50F. à chacun).

A mercredi prochain



DANBOSS & DANBISS

AMSTRAD

DCT DESTRUCTO

```
1Ø REM Vies infinies pour
2Ø REM DCT DESTRUCTO K7 de PATRICK FUNARO
3Ø ENV 1,15,-1,12:ENV 3,12,-1,24
4Ø ENV 2,3,Ø,7:ENV 5,12,-1,24
5Ø ENV 4,13,-1,2:ENV 7,15,1,1,15,-1,51
6Ø ENV 6,7,-2,1:INV 15,12,-1,1Ø
7Ø ENT -2,5,2Ø,1,5,-21,1:ENT -3,2,13,1,2,-12,2
8Ø ENT -4,2,6,1,2,-6,2,2,-5,1,2,4,2
9Ø ENT 5,12,3Ø,2:ENT -6,3,25,1,3,-25,3
1ØØ ENT -7,3,24,1,3,-25,3
11Ø ENT -8,3,25,3,3,-24,3
12Ø ENT -9,2,8,1,2,-7,2,1,14,2,1,-14,3
13Ø ENT -1Ø,3,12,2,3,-12,3:ENT 11,225,1,4
14Ø ENT 11,225,1,4:ENT 13,1ØØ,-2,2,8,25,1
15Ø ENT -14,5,3,2,6,-3,2:ENT 15,1ØØ,14,2
16Ø ENT -13,1ØØ,-2,2,8,25,1:ENT -14,5,3,2,6,-3,2
17Ø ENT 15,1ØØ,14,2
18Ø FOR I=Ø TO 15:INK I,Ø:NEXT I:BORDER Ø
19Ø INK 1,2
2ØØ DATA Ø,13,26,6,15,24
21Ø DATA 19,18,9,11,2,1,3,23,4,Ø
22Ø MODE Ø:MEMORY 1ØØØØ
23Ø LOAD "!",11ØØØ:CALL 11ØØØ:DIM II(15),CC(15)
24Ø FOR I=Ø TO 15:READ CC(I):NEXT
25Ø FOR A=Ø TO 26:FOR I=Ø TO 15
26Ø INK I,II(I)
27Ø IF II(I)<CC(I) THEN II(I)=II(I)+1
28Ø NEXT I:NEXT A
29Ø CALL 11ØØ2:FOR I=2 TO 15:INK I,Ø:NEXT I:MODE Ø
3ØØ CALL 11ØØ4:FOR I=Ø TO 15:READ A:INK I,A:NEXT I
31Ø DATA Ø,26,22,14,11
32Ø DATA 2Ø,3,15,2,9,12
33Ø DATA 13,6,1,Ø,1Ø
34Ø POKE &4D8C,1ØØ:POKE &354F,1ØØ:POKE &4DAØ,&F
35Ø POKE &4D91,&5:POKE &4D96,&5:CALL 13362
```


AMSTRAD

CURSE OF SHERWOOD

```
1Ø REM Pour avoir 9 Vies de plus
2Ø REM Pour CURSE OF SHERWOOD K7 de P. FUNARO
3Ø MEMORY &1323:B=Ø
4Ø FOR I=&BE2Ø TO &BE2F
5Ø READ A:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø IF B<>19Ø8 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
8Ø LOAD"C.O.S.2":CALL &BE2Ø
9Ø DATA 33,126,167,126,5Ø,95,1Ø3,246,192
1ØØ DATA 33,147,96,119,195,1Ø,17Ø
```

AMSTRAD

BUMPY

```
1Ø REM Vies infinies pour BUMPY version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MODE 1:BORDER Ø:FOR A=Ø TO 3:INK A,Ø:NEXT
4Ø OPENOUT "TOTO":MEMORY 999:CLOSEOUT
5Ø LOAD"BUMPY.RUN",1ØØØ
6Ø LOAD"DATADEMO.BIN",145ØØ
7Ø LOAD"HS.BIN",1495Ø
8Ø LOAD"MB.BIN",15ØØØ
9Ø LOAD"DATAPROG",236ØØ
1ØØ LOAD"TABLEAUX.LOR",345ØØ
11Ø POKE &F91,Ø:CALL 15ØØØ
```



I BALL II

```
Ø REM Tout à l'infini pour I BALL II de Régis LYARD
1 FOR A=31722 TO 31735:READ B:T1=T1+B:POKE A,B:NEXT
2 A=16537:READ B:T2=T2+B:POKE A,B:A=A+1:IF B<>99 THEN 2
3 IF T1<>2Ø24 OR T2<42ØØ OR T2>6945 THEN PRINT "ERREUR":END
4 POKE 622,76:POKE 623,181:POKE 624,64:SYS 16537
1Ø DATA 234,234,234,169,49,141,159,2,169,234,141,16Ø,2,9Ø,78,41,3
11 DATA 32,212,225,152,32,213,255,12Ø,136,14Ø,21,3,169,166,141,2Ø,3,169,128
12 DATA 141,237,2,1Ø8,2Ø,3,72,169,64,141,179,3,1Ø4,76,23,3,169,Ø,16Ø,169
13 DATA 14Ø,239,151
14 DATA 14Ø,174,18Ø
15 DATA 141,254,153
16 DATA 141,77,134,14Ø,76,134
17 DATA 76,191,3,99
```

AMIGA

TARGHAN

Ce listing permet d'avoir les 5 objets que l'on veut au début de chaque partie de l'on appelle.

Explications du programme:

-Tapez ce listing.
-Insérez la disquette avec le jeu TARGHAN.
-Démarrez le programme.
-Entrez l'objet désiré et ceci pour les 5 objets.
-Chargez TARGHAN et appuyez sur la touche L pour pouvoir lire la partie modifiée.

Liste des objets avec leur numéro:

1 boule de feu
2 clef jaune
3 collier du dragon
4 potion qui restaure votre énergie
5 potion qui vous tue
6 étoile japonaise (shuriken)
7 un rond ???
8 un petit coffre
9 jarre: surprise !!
1Ø potion pour devenir petit
11 fiole rouge
12 coupe en or
13 livre: compte l'effet de surprise
14 parchemin vierge
15 livre ???
16 livre ???
17 étoile ???

```
'De Nicolas DAMIENS
debut:
CLEAR 28ØØØ,28ØØØ
SCREEN 1,64Ø,2ØØ,2,2
WINDOW 2,"TARGHAN",(Ø,1Ø)-(627,18Ø),15,1
WINDOW OUTPUT 2
OPEN "dfØ:p.var" FOR INTPUT AS 1
f$=INPUT$(LOF(1),1)
x=LEN(f$)
deb$=MID$(f$,1,6272)
fin$:MID$(f$,6278,x-6277)
FOR I=1 TO 5
PRINT "Entrez l'objet numéro";i;" ";
INPUT objet
objet$=objet$+CHR$(objet)
NEXT i
fiche$=deb$+objet$+fin$
CLOSE 1
ecrit:
OPEN "dfØ:p.var" FOR OUTPUT AS 1
PRINT #1,fiche$
CLOSE #1
WINDOW CLOSE 2
SCREEN CLOSE 1
END
fin:
```

AMSTRAD

MISSION JUPITER

```
1Ø REM Vies infinies pour
2Ø REM MISSION JUPITER K7 de Patrick FUNARO
3Ø MODE 1:MEMORY 5999:B=Ø
4Ø FOR I=6ØØØ TO 6Ø55
5Ø READ A:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø IF B<>51Ø5 THEN ? "Erreur dans les datas":END
8Ø POKE 6Ø33,255:POKE 6Ø38,Ø
9Ø POKE 6Ø43,Ø:POKE 6Ø48,&18
1ØØ LOAD "MISSION JUPITER"
11Ø CALL 6ØØØ
12Ø DATA 58,55,189,5Ø,168,23,42,56
13Ø DATA 189,34,169,23,62,195,33
14Ø DATA 144,23,5Ø,55,189,34,56
15Ø DATA 189,33,255,171,17,64,Ø
16Ø DATA 195,67,58,62,4,5Ø,247
17Ø DATA 1Ø6,62,61,5Ø,68,95,62
18Ø DATA 53,5Ø,84,97,62,4Ø,5Ø
19Ø DATA 248,96,33,22Ø,3Ø,229
```

AMSTRAD

MISSION GENOCIDE

```
1Ø REM Tout à l'infini pour
2Ø REM MISSION GENOCIDE K7 de Patrick FUNARO
3Ø BORDER Ø:MODE Ø
4Ø FOR I=Ø TO 15:READ A
5Ø INK I,A:B=B+A:NEXT I
6Ø FOR I=&BE8Ø TO &BFFF
7Ø READ A:IF A=4ØØ THEN GOTO 9Ø ELSE POKE I,A
8Ø B=B+A:NEXT I
9Ø IF B<>936Ø THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
1ØØ CALL &BE8Ø
11Ø DATA 26,Ø,6,2,26,24,2Ø,Ø,13
12Ø DATA 9,15,16,18,Ø,14,3,243
13Ø DATA 33,Ø,Ø,17,Ø,19Ø,1,64
14Ø DATA Ø,237,176,49,63,191,62,6
15Ø DATA 33,64,191,17,Ø,Ø,2Ø5,161
16Ø DATA 188,33,229,151,54,12,175,5Ø
17Ø DATA 226,151,175,5Ø,199,16Ø,175,88
18Ø DATA 147,144,5Ø,122,148,62,12,5Ø
19Ø DATA 143,144,175,5Ø,71,147,5Ø,112
2ØØ DATA 148,62,4,5Ø,138,144,175,5Ø
21Ø DATA 51,147,5Ø,132,148,62,6,5Ø
22Ø DATA 153,144,62,2Ø1,5Ø,13Ø,162,33
23Ø DATA Ø,19Ø,17,Ø,Ø,1,64,Ø
24Ø DATA 237,176,195,56,138,4ØØ
```

AMSTRAD

REAL GHOSTBUSTERS

```
1Ø REM Vies et temps infinis pour REAL GHOSTBUSTERS version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø31:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>4544 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ IF C=1 THEN POKE &9ØØ4,&3D:POKE &9ØØ9,&35
11Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ:ICPM
13Ø DATA CD,16,9Ø,3E,ØØ,32,B1,81,3E,ØØ,32,CB,82,3E,4E,32
14Ø DATA 2F,9Ø,CD,16,9Ø,C9,16,Ø6,21,ØØ,8Ø,CD,27,9Ø,16,Ø5
15Ø DATA 21,ØØ,82,CD,27,9Ø,C9,1E,ØØ,ØE,23,DF,2F,9Ø,C9,66
16Ø DATA C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```



NIGHT HUNTER

```
'Vies infinies pour NIGHT HUNTER
'Par Gabrielle ZERBIB
'
' (INSEREZ LE DISK 2)
'
A%Gemdos(&h48,L,&h2ØØ)
Void Bios (4,Ø,L:A%,1,&h76,Ø)
Lpoke A%+&hD4,&hFF
Lpoke A%+&hD8,&hFF
Void Bios (4,1,L:A%,1,&h76,Ø)
```



TARGET RENEGADE

```
1Ø REM Vies et Temps infinis pour
2Ø REM TARGET RENEGADE de J.M BURGESS
3Ø FOR A=2816 TO 2922:READ B:POKE A,B:C=C+B:NEXT
4Ø IF C=114Ø7 THEN SYS 2816
5Ø DATA 162,89,189,17,11,157,128,1,2Ø2,16,247
6Ø DATA 162,255,154,76,128,1,32,86,245,168,144
7Ø DATA 141,24Ø,3,169,1,141,245,3,76,167,2
8Ø DATA 169,32,141,84,3,169,162,141,85,3,169
9Ø DATA 1,141,86,3,76,Ø,8,169,176,141,111
1ØØ DATA 1,169,141,112,1,173,18,2Ø8,96,169
11Ø DATA Ø,141,133,135,169,1,141,213,128,76,Ø,38
12Ø DATA 175,1,22Ø,48,1Ø,173,6,2,2Ø1,4,176
13Ø DATA 3,76,56,13Ø,32,5Ø,163,96
1Ø,1Ø,44,256,264,43,169,111,44,93,264,2Ø5,74,264
11Ø DATA 185,6Ø,129,196,6Ø,217,196,6Ø,217,196,6Ø,25Ø,189,6Ø
12Ø DATA 36,198,6Ø,233,2Ø8,6Ø,195,194,72,43,6Ø,189,194,72,64
13Ø DATA 6Ø,192,194,2Ø5,1Ø2,116
```

OOOPS!!!

Merci à Jean PASERO pour sa correction du listing pour AMSTRAD version K7 paru dans le numéro 32.

```
5 REM VIES INFINIES CRAZY CARS
1Ø POKE &BDEE,&C9:MODE Ø
2Ø FOR R=Ø TO 15:INK R,Ø:NEXT R
3Ø BORDER Ø:LOAD"!",&CØØØ
4Ø MEMORY &1FFF:FOR R=Ø TO 15
5Ø INK R,PEEK(655ØØ+R):NEXT R
6Ø LOAD"!":POKE &51A5,Ø
7Ø FOR D=&41F2 TO &41F7
8Ø POKE D,Ø:NEXT D:CALL &4ØØØ
```

Si vous possédez un minitel et que vous avez remarqué certaines erreurs dans notre rubrique laissez nous un message sur 36 15 JOYSTICK (le serveur le plus bô) BAL : DANBISS ou DANBOSS.

SPECTRUM

TOTAL ECLIPSE

```
1Ø REM Invulnérabilité pour TOTAL ECLIPSE
2Ø PAPER BIN:INK 7:BORDER BIN:CLEAR 25999
3Ø POKE 23658,8:LET B=BIN:V=SGN PI:LET V=B
4Ø FOR I=26ØØØ TO 26Ø49:READ E:LET A=E-1Ø
5Ø POKE I,A:LET V=V+A:NEXT I
6Ø IF V<>62Ø3 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
7Ø POKE 26Ø21,B:POKE 26Ø24,B:POKE 26Ø3Ø,B:POKE 26Ø33,B
8Ø POKE 26Ø36,B:POKE 26Ø41,B:POKE 26Ø46,B:POKE 23624,B
9Ø LOAD ""CODE 65Ø88:RANDOMIZE USR 26ØØØ
1ØØ DATA 43,1Ø,1Ø,44,256,264,43,169,111,44,93,264,2Ø5,74,264
11Ø DATA 185,6Ø,129,196,6Ø,217,196,6Ø,217,196,6Ø,25Ø,189,6Ø
12Ø DATA 36,198,6Ø,233,2Ø8,6Ø,195,194,72,43,6Ø,189,194,72,64
13Ø DATA 6Ø,192,194,2Ø5,1Ø2,116
```



La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

CHICAGO'S 3Ø

Il existe un truc génial pour avoir des vies infinies, appuyer simultanément sur H et V à n'importe quel moment du jeu !
(Victor Xavier ARCHILLA)

SDI

Pour avoir des vies infinies :
POKE &3A49,Ø
POKE &3A92,Ø
(Patrice MAUBERT)

BMX SIMULATOR

Pour avoir du temps infini :
rechercher les octets 2A A9 A4 11 Ø1 avec un éditeur de secteur et remplacer les par 2A A9 A4 11 ØØ
Ou vous pouvez poker:
POKE &AC59,Ø
(Patrice MAUBERT)

ANDROID II

Pour avoir des vies infinies:
POKE &2822,Ø

BUMPY

Pour avoir des vies infinies, il suffit de rechercher avec un éditeur de secteurs les octets ØA 3D 32 6D Ø3 et les remplacer par ØA ØØ 32 6D Ø3.
Et encore pour les fans des pokes :
POKE &ØF91,Ø
(Patrice MAUBERT)

RENEGADE III

Pour passer plus facilement les 2 vagues de monstres qui vous attaquent 2 fois par niveau, Il suffit, à l'arrivée de la première vague de se placer en bas à gauche de l'écran et de repousser les ennemis venant de gauche le plus possible en dehors de l'écran. Après quelques secondes, ils ne vous attaqueront plus et il suffit de s'occuper de ceux venant de gauche à droite et de refaire l'opération à chaque vague de monstres.
(Stéphane LARGOUET)

MONTY ON THE RUN

Pour avoir:
-L'invulnérabilité:
POKE &B6A6,&C9
-Les vies infinies:
POKE &9CBC,Ø

SPECTRUM

RASTAN

Pour avoir les vies infinies
POKE 489Ø9,2Ø1

BARBARIAN II

Pour avoir les vies infinies:
POKE 4Ø141,Ø
(Emmanuel DELEYE)

WEC LE MANS

Pour changer la rapidité d'accélération:
POKE 349Ø4,Nb
(Nb entre 1 et 255)
Pour changer la rapidité de freinage, procédez de la même façon avec:
POKE 34927,Nb
(Emmanuel DELEYE)

ATARI

WRANGLER

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et, dans le fichier RCODE.PRG, rechercher les octets :
66 ØA 33 FC FF FF ØØ ØØ 16 CØ 6Ø 26 33 C2
et les remplacer par :
66 ØA 33 FC FF FF ØØ ØØ 16 CØ 6Ø 26 6Ø Ø4.
(GILLUS)

COSMIC PIRATE

Pendant le jeu, mettre en mode pause et taper sur la touche ":" et taper :
WAKARIMASU
(attention en qwerty ça donne : ZQKQRI,QSU).
C'est une surprise...
(Christophe)

CYBERNOID II

Pour avoir des vies infinies, tapez pendant la présentation :
NECRONOMICON
(en QWERTY)
ou NECRONO?ICON
(en AZERTY)
Vous aurez alors accés au CHEAT MODE.
(Christophe)

AMIGA

LEONARDO

Prendre l'option PASSWORD et tapez :

- Pour avoir des vies infinies: FREIBIER
Pour accéder au 1Øème tableau : EMMENTALER
Pour accéder au 2Øème tableau : ALPHORN
Pour accéder au 3Øème tableau : MATTERHORN
(Pierre BOUTAVANT)

BAAL

Objets	Génér.	Bases	Munit.	B.P
ØØ,33	ØØ,19	ØØ,53	Ø4,27	Ø8,45
Ø4,65	Ø4,35	Ø1,37	ØØ,ØØ	22,67
12,1Ø	Ø4,ØØ	Ø3,41	Ø8,Ø9	19,Ø3
16,2Ø	Ø4,53	13,66	Ø8,55	24,3Ø
25,1Ø	Ø8,63	24,ØØ	Ø8,55	44,Ø1
24,45	12,17	28,51	16,44	48,14
32,48	16,2Ø	36,26	19,68	48,55
37,Ø5	19,56	48,Ø3	19,Ø6	59,65
47,15	2Ø,29	48,65	23,72	59,Ø7
47,52	24,68		32,55	
59,31	28,34		4Ø,43	
	44,72		44,ØØ	
	54,67		52,48	
	44,12		52,26	
	48,23		52,26	
	48,44		56,31	
	56,19			
	24,58			
	Ø8,Ø9			
	59,ØØ			
	56,47			
	26,26			

(Jacques HISBERGUE)

VOYAGER

Sur l'écran d'options, tapez : WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL (avec les espaces).
Une nouvelle ligne apparaîtra en bas de l'écran :
4- CHEAT MODE OPTION
Il suffit de taper 4 et on peut alors, choisir :
- Shield inifini
- Fuel infini
- Equipement complet.
Attention, "O" enlève le CHEAT MODE. Si tu tapes 'ENTER' au pavé numérique, tu peux voir les différents Aliens du jeu.
DEL = SHAPE +
HELP = SHAPE -
7 = ZOOM OUT
(NDLR : pauvre Henry)
4 = ZOOM IN
Le tout au pavé numérique.
ALT droit = ESPACE/SOL
SPACE = RETOUR MENU
(P. BOUTAVANT)

COMMODORE

JET BOOT JACK

Pour avoir les vies infinies:
POKE 32884,234
POKE 32885,234
POKE 32886,234
POKE 32887,234
POKE 32888,234
POKE 32889,234

Pour avoir le fuel infini:
POKE 12941,234
POKE 12942,234
POKE 12943,234
POKE 12944,2Ø8
(Anonyme)

PINBALL WIZARD

Pour avoir les vies infinies:
POKE 19943,234
POKE 19944,234
POKE 19945,234
(Anonyme)

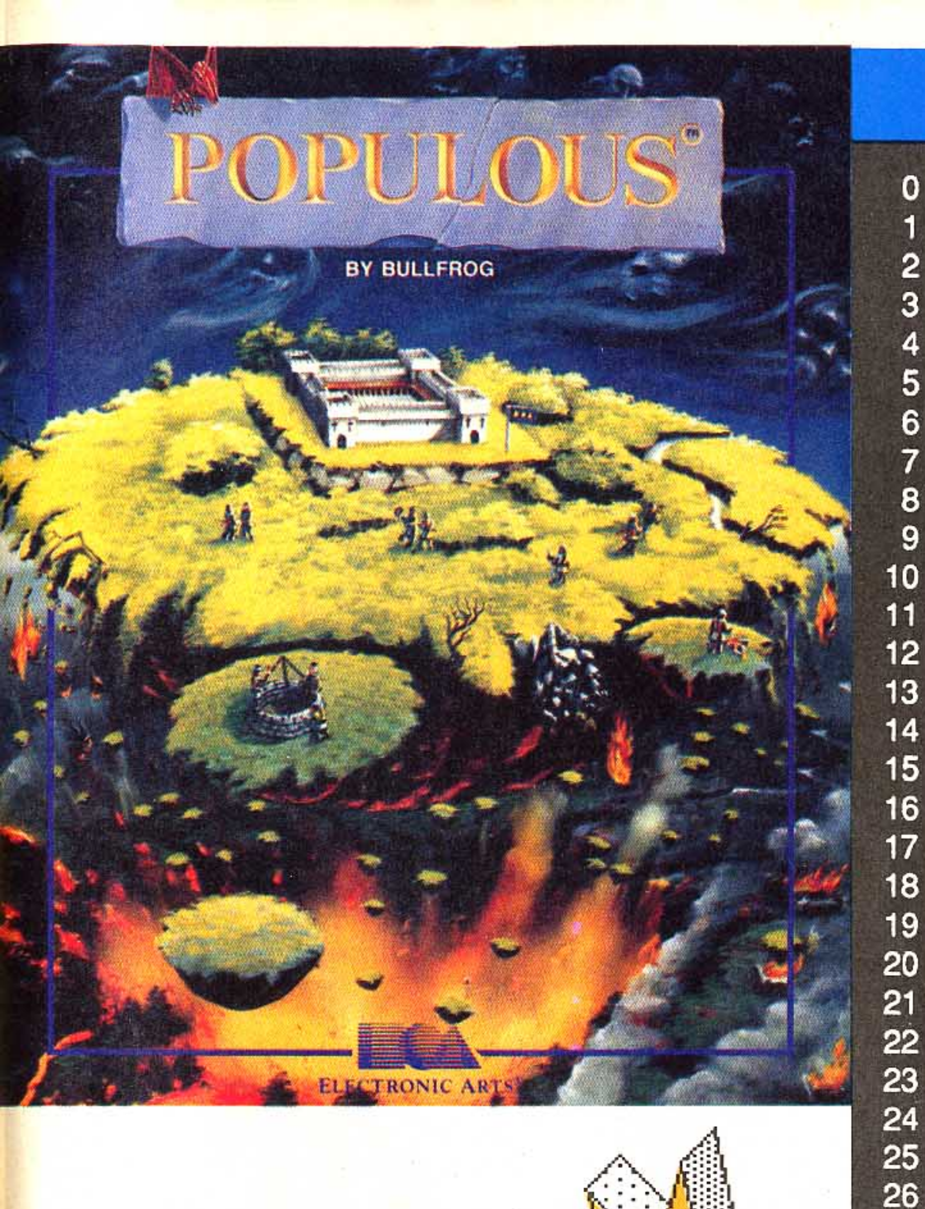
R-TYPE

Pour avoir les vies infinies:
POKE 12865,173
POKE 12957,173

-Invulnérabilité:
POKE 127ØØ,96
SYS 32768
avoir le temps infini :
-Partie 1
POKE 499Ø9,2Ø1

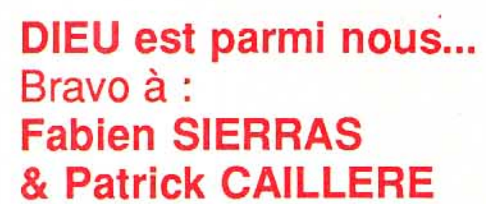
-Partie 2
POKE 49676,2Ø1

-Partie 3
POKE 4982Ø,2Ø1



LES MONDES

0	Genesis	50	Hobozjob
1	Hurtoutord	51	Bugwillin
2	Josamar	52	Shadogodon
3	Timuslug	53	Coropert
4	Caldiehill	54	Binmeout
5	Scoquemet	55	Sadmpt
6	Swauer	56	Lowhipbar
7	Killpeing	57	Qazouter
8	Eoaozord	58	Veryelin
9	Burwilcon	59	Mingbdon
10	Moringill	60	Haminmar
11	Nimihill	61	Futloplug
12	Bilcemet	62	Suztt
13	Ringmped	63	Doupebar
14	Weavhipham	64	Shiozer
15	Alpoutond	65	Hurtikeing
16	Badacon	66	Josogoord
17	Immusill	67	Timomar
18	Hobdietory	68	Calmelug
19	Bugqueend	69	Scomphill
20	Shadted	70	Swahipmet
21	Corpeham	71	Killqazed
22	Binozond	72	Eoaeing
23	Sadwillow	73	Burgbord
24	Lowingick	74	Morincon
25	Qazitory	75	Nimlopill
26	Verymeend	76	Bilthill
27	Minmpme	77	Ringoxmet
28	Hamhipold	78	Weaveaed
29	Futoutboy	79	Alpikeham
30	Suzalow	80	Badogoond
31	Douusick	81	Immocon
32	Shidiehole	82	Hobmeill
33	Hurtloplas	83	Bugmptory
34	Jostme	84	Shadkopend
35	Timpeold	85	Corqazme
36	Calozboy	86	Bineham
37	Scowildor	87	Sadgbond
38	Swaingpal	88	Lowinlow
39	Killohole	89	Qazlopick
40	Eoamelas	90	Veryytory
41	Burmpal	91	Minoxend
42	Morhippil	92	Hameame
43	Nimoutjob	93	Futikeold
44	Bilador	94	Suzogoboy
45	Ringgbpal	95	Douolow
46	Weavinpert	96	Shimeick
47	Alplopout	97	Hurtdihole
48	Badtal	98	Joskoplas
49	Immpepil	99	Timqazal



DIEU est parmi nous...
Bravo à :
Fabien SIERRAS
& Patrick CAILLERE

Qui sont les deux STAR de cette semaine avec leurs 500 supers codes de POPULOUS. Pour les récompenser, il vont recevoir un super soft de chez **ESAT SOFTWARE** en plus de leur chèque.

Pour vous éviter de sauter à pieds joints sur votre disquette et pour ne pas dépasser la dose prescrite par **DANBISS et DANBOSS**, voici les cent premiers codes.

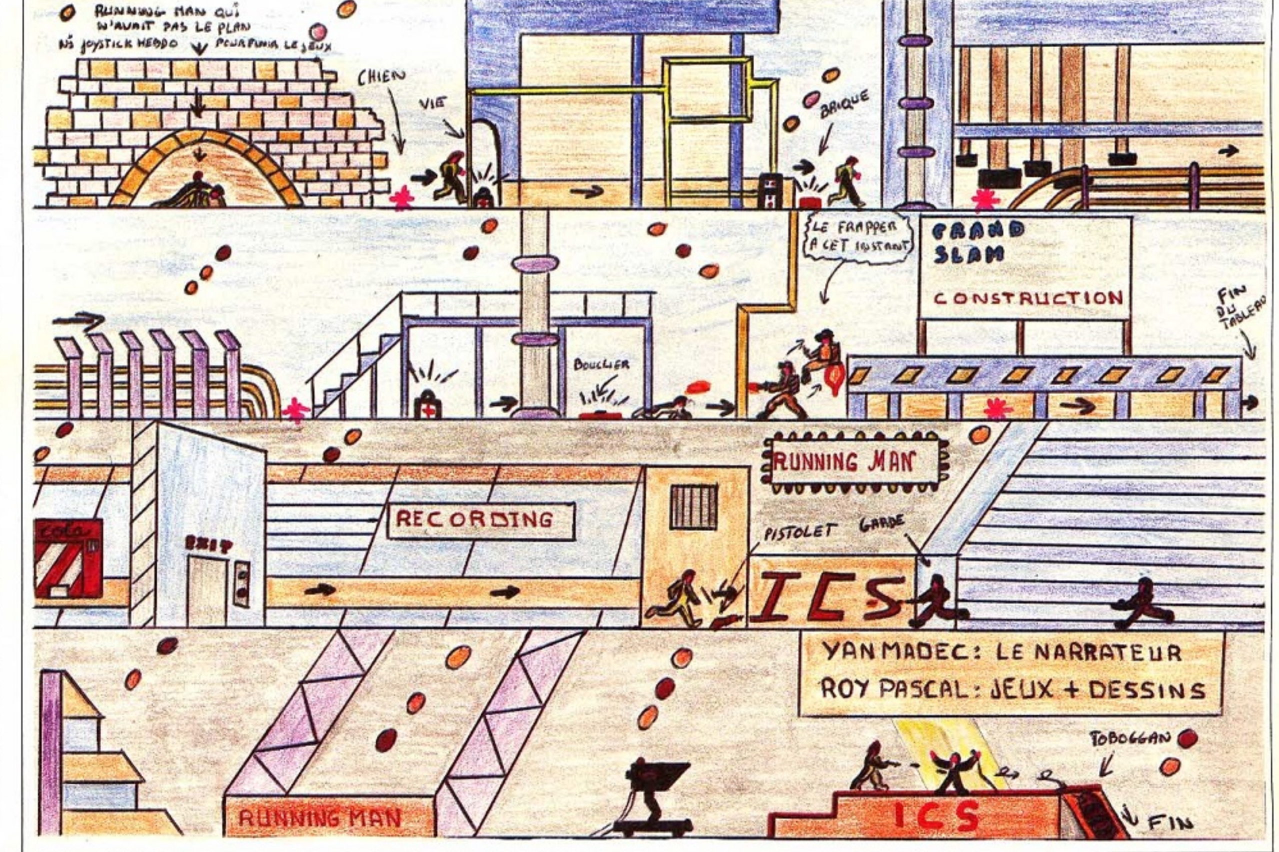
THE RUNNING MAN

SUPER PLAN et MINI SOLUTION de RUNNING MAN. Pour tous Standards, réalisé pour vous par Pascal ROY...

Courir et sauter par dessus les poutres. Redescendre de l'autre côté. Arrivé au niveau du 1er glacier (2) ne pas s'arrêter de courir et sauter sur les 3 sans relâche. Dans le secteur du hokeyeur (3) courir jusqu'au bout du secteur en évitant ses projectiles, arrivé au bout, le tuer à coups de pieds et sortir rapidement du secteur car la vie diminue (nuage toxique (4)). Aux caisses rien de sûr, juste les passer, ramasser la brique (5) puis la lancer devant et ramasser la barre (6) ainsi de suite car on ne peut pas transporter plusieurs objets. Arrivé au tunnel ramasser la vie, passer sous le tunnel (7). Arrivé à Buzz (8) le frapper dans sa course à la tête et immédiatement se mettre à 4 pattes et avancer, il passe à côté et revient, le refrapper et ainsi de suite jusqu'à la mort. Vous arrivez aux lumières de la ville prendre la vie, puis arrive Electron (9) quand il tire s'accroupir et partir dans la direction opposée, il réapparaîtra avec sa voiture, sauter par dessus et prendre la brique (10). Il réapparaît, lui lancer la brique, repartir la chercher et ainsi de suite jusqu'à la mort. La planche à clous peut être utile mais il faut être rapide et précis (11).

Pour passer Electron voici une autre solution plus facile qu'avec la brique : il faut prendre la planche à clous et marcher vers Electron quand il tire baissez-vous puis relevez-vous et arrivé à sa hauteur, marchez accroupi à côté de lui, il marchera suivez-le et frappez-le par derrière quand il se retourne. Renouvelez l'opération jusqu'à sa destruction.

Pour passer Fireball, il faut se mettre le plus près possible, en évitant ses flammes, lui donner des coups de pieds, il va s'envoler suivez-le en courant et dès qu'il atterrit redonnez-lui un coup de pied et ainsi de suite jusqu'à la mort de celui-ci. Attention ne lui laissez pas de répit car il est très rapide, économisez bien la vie car vous en aurez bien besoin. Le bouclier peut vous être d'un grand secours car il vous protégera des flammes, pour s'en servir faites comme si vous donniez un coup de poing. Arrivé au studio les soldats vous attendent (5 en tout). Pour éliminer un soldat, il faut lui donner quatre coups de poing ou de pieds avant de pouvoir atteindre le pistolet qui se trouve près des tribunes. Pour tirer faire comme si vous donniez un coup de poing et tirez quatre coups l'un derrière l'autre, pendant que le garde accuse les les coups il ne peut pas tirer et meurt.



ATTENTION tout au long du jeu, le chien est toujours là. S'il vous reste peu de vie voici un bon tuyau : il faut rester sur place et attendre ou se battre contre le chien, votre vie augmentera progressivement, à utiliser surtout au dernier niveau entre chaque garde.

Après tout cela il ne vous reste plus qu'à aller voir le présentateur qui est sur l'estrade et lui donner des coups il tourne sur lui même et tombe dans le toboggan.

L'image finale est superbe on voit le présentateur se crasher avec le toboggan contre son affiche digitalisée.